
GRATUITA
Noviembre 2011
N18
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ESPECIAL
DIABLO III
EL ROL EN ESTADO PURO
ANALISIS
WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE
PRIMERO DISPARA Y LUEGO PREGUNTA
¡SORTEAMOS!
RAGE, FIFA 12, DANCE!...
RAGE
UN FUTURO POSTAPOCALIPTICO REPLETO DE MUTANTES
• FINAL FANTASY XIII-2 • BATMAN ARKHAM CITY • MAX PAYNE 3 •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO GRÁFICO
CRISTINA USERO

DISEÑO Y MAQUETACION
JAUME FONT

TIRA CÓMICA

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
JOSE A. SANCHEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN:
EMILIO J. RUIZ
FRANCISCO DIAZ
ISMAEL GUTIERREZ

CELEBRAMOS

El 15 de noviembre de 2011 hará dos año
lo grande. Como habréis visto anunciado
de los títulos más cañeros del momento e
THQ, Electronic Arts y Koch Media por su

En este tiempo Creative Future ha cambia
compañeros, la asistencia a eventos orga
y tecnologías de última generación, la cre
nuevo y renovado diseño más acorde a nu

Como siempre solo deciros que no os per
bre el 15º Aniversario de Tomb Raider, qu
que no se os escape ni una.



s NUESTRO
2º ANIVERSARIO

s que comenzamos con este proyecto, y este año lo celebramos a tiramos la casa por la ventana y os regalamos copias de algunos entre todos nuestros lectores, y por supuesto damos las gracias a u aportación para hacer esto posible.

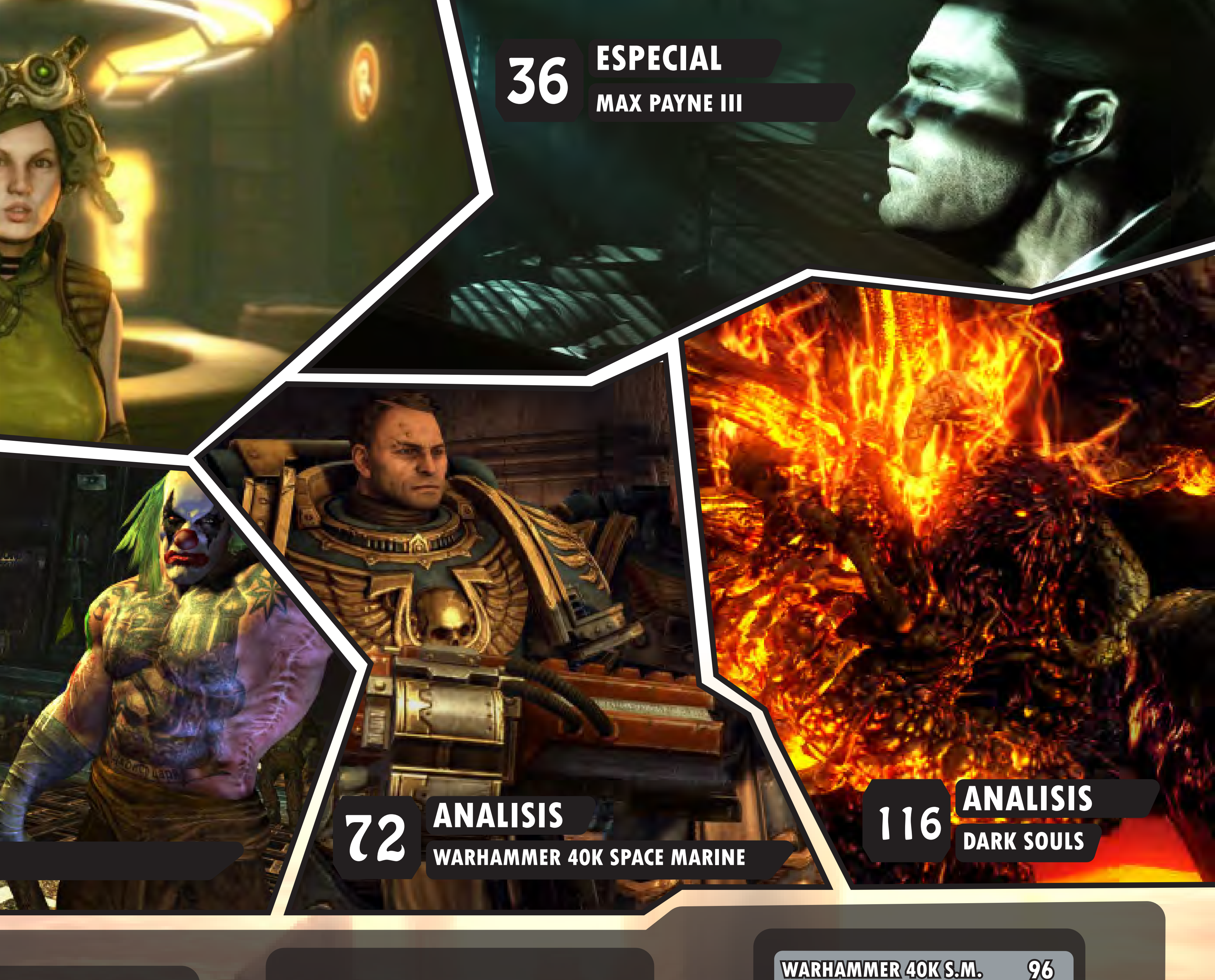
ado mucho para bien, con la incorporación en el equipo de nuevos nizados para probar los últimos videojuegos e incluso las consolas eación de nuevas secciones como Descarga-T o Curiosidades, un uestro contenido.

rdáis ninguno de nuestros especiales, en particular el artículo so- e miréis todos nuestros análisis y las noticias de última hora para

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com


NEED FOR SPEED THE RUN


36
ESPECIAL
MAX PAYNE III
72
ANALISIS
WARHAMMER 40K SPACE MARINE
116
ANALISIS
DARK SOULS

GENERO: MMO/RPG **PLATAFORMAS:** PC

DIABLO III

DIABLO III, EL ROL EN ESTADO PURO

Diablo empieza a calentar motores, porque viene con fuerza, para alegrar de nuevo a sus seguidores

Después de una larga espera para los seguidores de Diablo, Blizzard está cerca de dejarnos ver Diablo III, su nueva apuesta de la saga y en la que podremos disfrutar de nuevo de un rol conocido en el mundillo. Seremos un Héroes elegido a nuestro gusto y semejanza, entre los que tendremos una variedad de clases lo más normal en este estilo de juegos, pero que son algo nuevo en Diablo: Cazador de demonios, bárbaro, mago, médico brujo y monje Todos ellos contarán con sus habilidades y técnicas propias, por lo que tenemos que estar seguros de lo que mejor sabemos usar. La historia será la continuación de Diablo II. Esta vez todo tendrá lugar en un mundo oscuro llamado Santuario donde los habitantes viven en su ignorancia sin saber que años



atrás los héroes rescataron a Santuario de una guerra contra las fuerzas demoníacas. Los héroes que sobrevivieron a la batalla se volvieron locos después de los vivido, otros sin embargo, si pudieron seguir adelante. En esta ocasión, en Diablo III, tendremos que ir a Santuario para volver a enfrentarnos a los demonios. Adentrándonos ahora en el mundo de la jugabilidad, nuestra vida se podrá generar con el paso del tiempo, dependiendo de la clase que escojamos esto será más rápida o más lento. En el entorno de Diablo III podremos contar con interactividad, como elementos destruibles y obstáculos que pueden herir al enemigo. Contará con una interfaz sencilla y una acción rápida para mejorar el disfrute de los jugadores. En el ámbito gráfico Diablo III contará con un nuevo motor y entornos tridimensionales. Lo que hará que sea más realista tanto en ropa como objetos que rodean el título. Podremos liquidar a nues-

tros enemigos de forma espectacular gracias a este nuevo motor gráfico. Battle.net estará muy presente dentro del juego ya que estará ligado para dar más opciones a los jugadores ya que no habrá modo offline. Será además gratuito. Tendremos a nuestra disposición el modo cooperativo en línea, en la que la conectividad con amigos será más fácil haciendo el juego más divertido. De igual forma, podremos jugar a esta aventura individualmente. En el modo cooperativo multijugador las partidas tendrán capacidad máxima para 4 personas. Tendremos una arena donde podrá enfrentar un jugador contra otro jugador. Podremos disfrutar del juego sin pantallas de carga y podremos llegar al nivel 60 como máximo. Para los gustos de los jugadores podremos contar con cuatro dificultades: Normal(Del Nivel 1 al 30) Pesadilla(Del 30 al 50) Infierno(Del 50 al 60) y Averno(Solo 60) Para dificultarlo un poco no contaremos con portales de ciudad. Y para mejorar una vez que muramos, apareceremos cerca de donde nos quedamos por medio de checkpoints, que nos "guardaran" por la zona. De este modo no tendremos que volver de nuevo desde un pueblo a la zona donde hemos fallecido. El juego contará con nuevos personajes, pero podremos volver a ver a algunos de los anteriores títulos. Poco a poco se van mostrando más datos de esta nueva entrega que permanece aún en desarrollo por lo que aún se tendrá que esperar un poco más para que vea totalmente la luz. Además hace poco fue lanzada la beta, para que pudieran comprobar los nuevos cambios y arreglar aquello que aún está por pulir. Podríamos decir por último que Diablo III es un rol que lleva formándose durante años a los ojos de sus seguidores, que desean con creces que se ponga a la venta. Promete nuevos cambios, y esperemos que para mejor.





UELVE A LA
N DIABLO III





HE SIDO ELEGIDO PARA SALVAROS, NO OS PREOCUPÉIS

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

TOMB RAIDER 15°ANIVERSARIO

EL TIEMPO NO ENVEJECE PARA LARA CROFT

Años y años de aventuras, logrando emocionar de menor a mayor escala, y todo logrado por una mujer conocida como Lara Croft

15 años han pasado ya desde que la saga Tomb Raider comenzó sus andaduras dándose a conocer desde sus creadores Core Design y Eidos Interactive. Un título que sin dudas logró un gran hueco dentro del mundillo y que ha ofrecido en sí horas de diversión. Tomb Raider siempre fue ese juego característico que lo hacia esencial en el mundo de las aventuras y su protagonistas, Lara Croft, era una mujer fuerte, a la que no se le interponía nada y que mostraba como se podían superar los restos sin mayor esfuerzo. Una arqueóloga en busca de tesoros que nos invitó a vivir sus experiencias. La primera entrega vio la luz en 2006, donde logró un éxito que hizo que siguieran adelante con la saga. Los motivos principales para su gran éxito no es solo la protagonista, si no lo que nos

ofrecían a la hora de jugar. Usamos armas de fuego, generalmente pistolas o escopetas. Podíamos escalar y además uno de nuestros valores más importantes era la solución de los puzles, donde era esencial para poder continuar en la aventura. Sus paisajes por lugares conocidos del mundo. Enemigos que pasan de simples animales como los lobos a dinosaurios. Pero sí, Tomb Raider es una de esas sagas que no se puede olvidar tras el paso de los años y en los que muchos aún recordamos sus primeras aventuras. Dado que estamos en su cumpleaños, se merece una mención a esos primeros títulos que cautivaron.

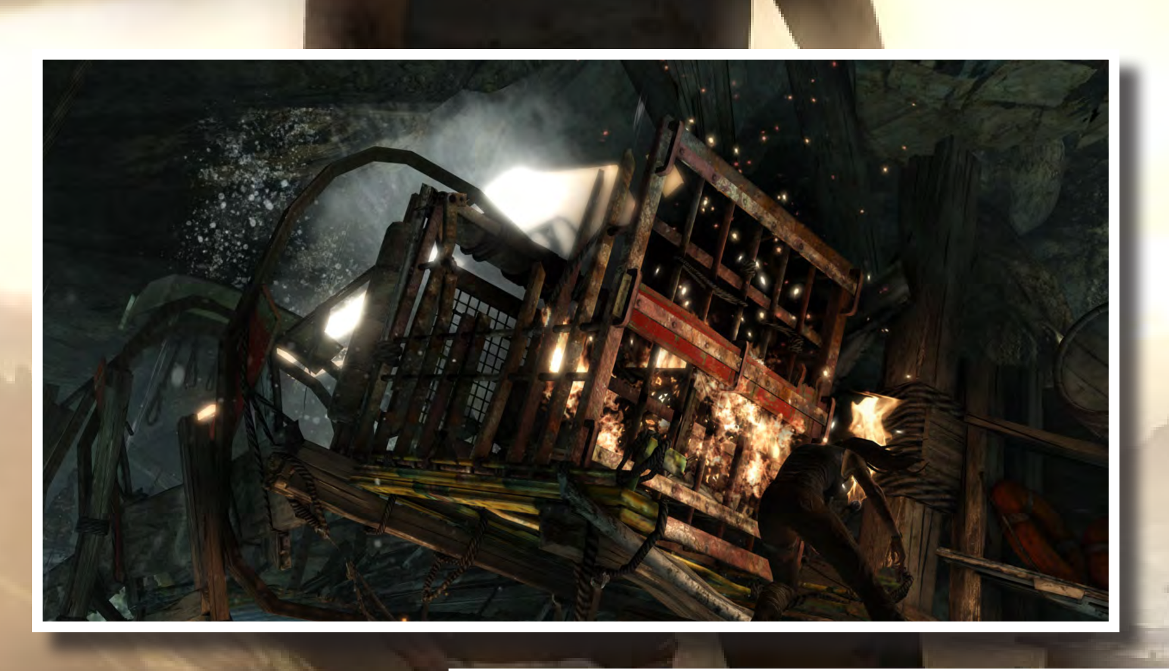
>>



El paso de los años en Lara Croft

TOMB RAIDER (1996)

Un artefacto desconocido explosiona y sus tres piezas se dividen en diferentes partes del mundo.
Jacqueline Natla presidenta de una fundación se pone en contacto con Lara para que le ayude a encontrar las piezas.
Lara no se hace de rogar y acepta el trabajo, sin embargo va avanzando el tiempo y se da cuenta de que una vez tenga la pieza Natla decidirá matarla.
Ante esta situación Lara continua buscando las piezas, donde finalmente tendrá que enfrentarse a Natla.



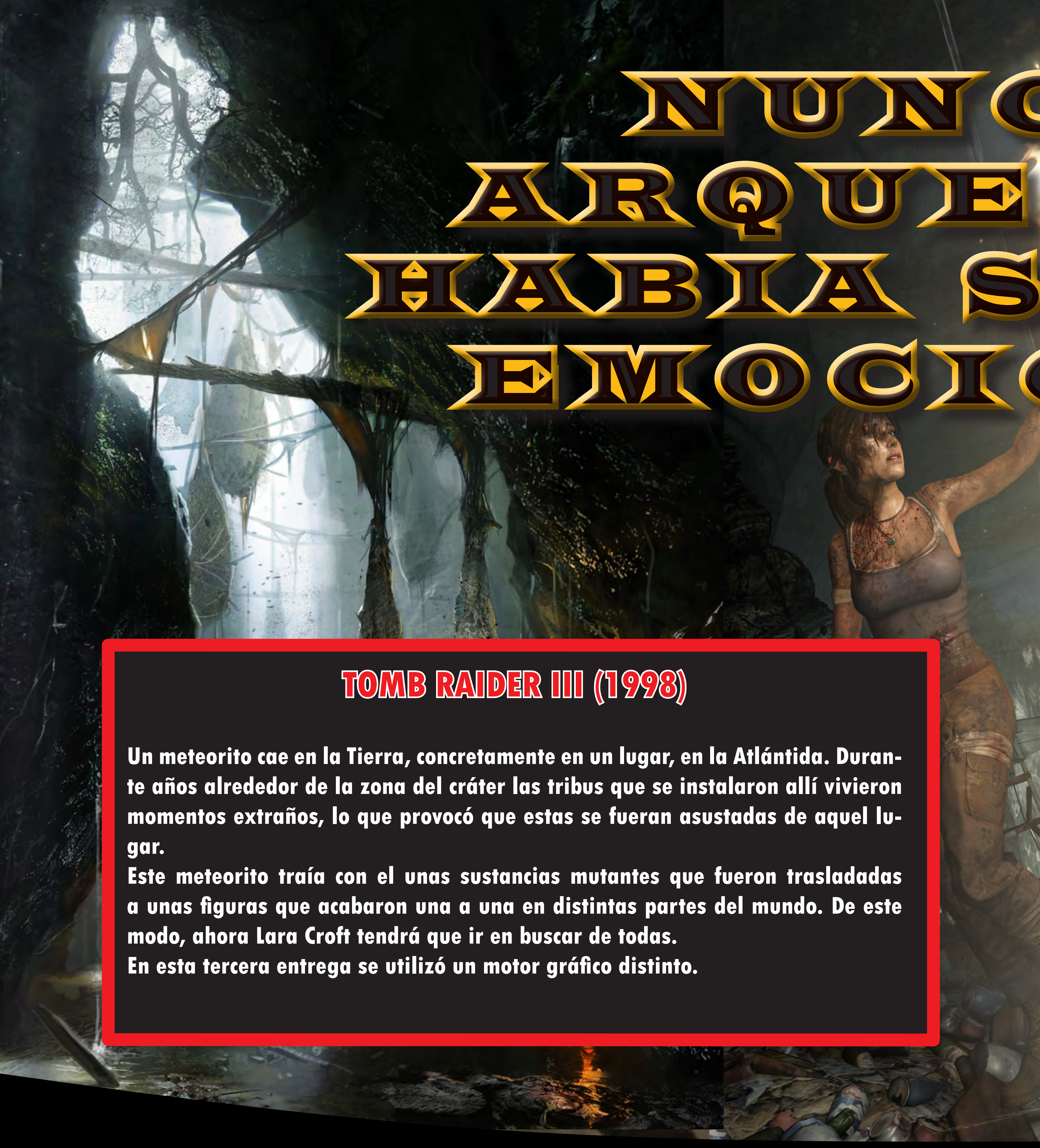




TOMB RAIDER II (1997)

En esta aventura podremos conocer la mansión donde reside nuestra protagonista, Lara Croft, donde sin duda disfrutaremos bañándonos en su piscina y encerrando a su mayordomo en el congelador.
Pero saltándonos ese punto, en esta nueva aventura una famosa daga con el nombre de Daga de Xian y que supuestamente ofrece el poder del Dragón a quienes la poseen logra captar la atención de Lara, sin embargo, naturalmente, no es la única persona que la busca, una secta llamada La Llama Negra se interpondrá en el camino de Lara para ponerle las cosas difíciles.





TOMB RAIDER III (1998)

Un meteorito cae en la Tierra, concretamente en un lugar, en la Atlántida. Durante años alrededor de la zona del cráter las tribus que se instalaron allí vivieron momentos extraños, lo que provocó que estas se fueran asustadas de aquel lugar.

Este meteorito traía con el unas sustancias mutantes que fueron trasladadas a unas figuras que acabaron una a una en distintas partes del mundo. De este modo, ahora Lara Croft tendrá que ir en buscar de todas.

En esta tercera entrega se utilizó un motor gráfico distinto.

CA LA
OLOGIA
IDO TAN
ONANTE

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION (1999)

En el pasado Lara Croft tuvo un maestro, llamado Wener Von Croy. Se rompió el lazo que les unía cuando en una expedición Lara no pudo ayudarlo cuando se quedó atrapado y decidió dejarlo allí.
En la actualidad tendrá que ir a Egipto, donde "sin querer" libera a un dios maligno, por lo que ahora su misión será devolverlo a su tumba para que vuelva la tranquilidad al mundo, pero Von Croy, resentido por los hechos que vivió con Lara, intentará meterse en su camino y acabar con ella.

TOMB RAIDER

OTROS TÍTULOS DE TOMB RAIDER

Tomb Raider V: Chronicles (2000)

Tomb Raider VI: El Ángel de la Oscuridad (2003)

Tomb Raider Legend(2006)

Tomb Raider Anniversary (2007)

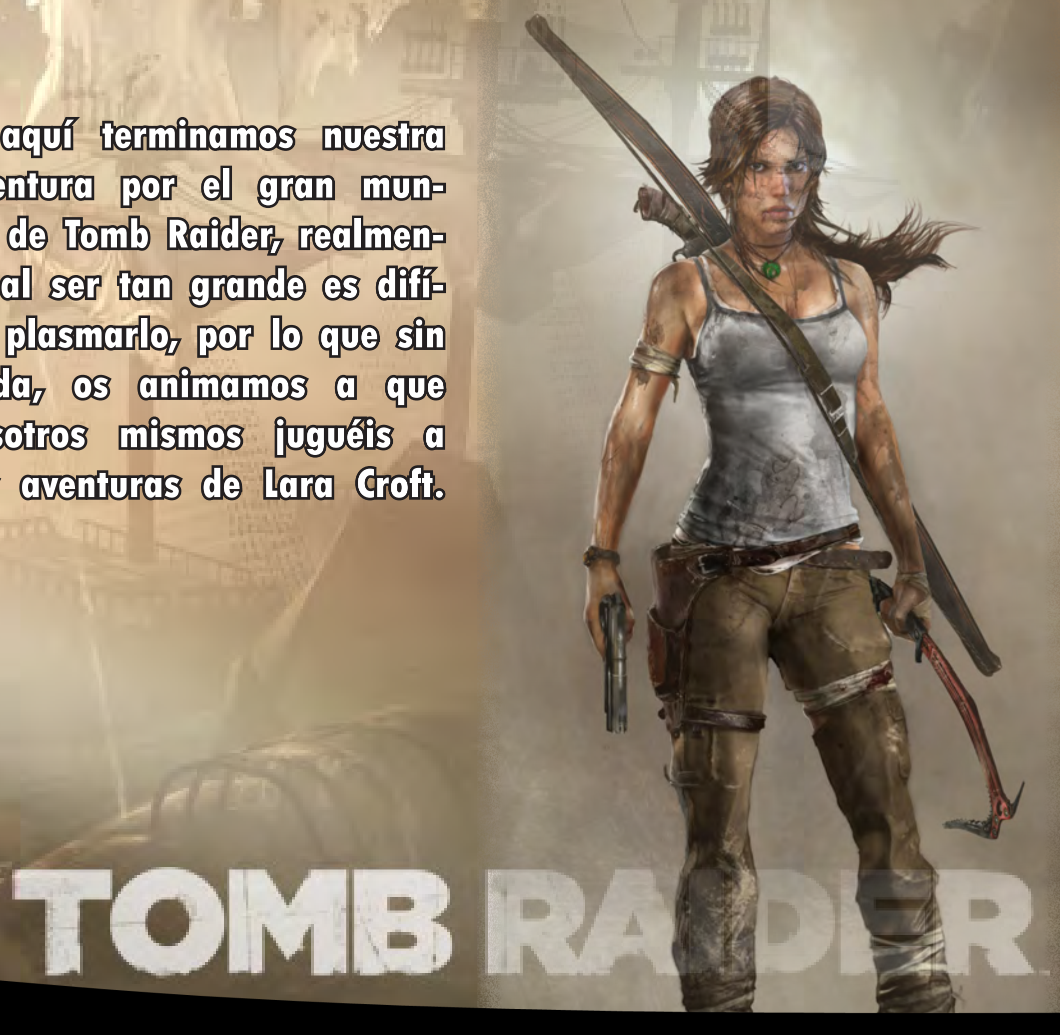
Tomb Raider Underworld(2008)

Tomb Raider Trilogy(2011)

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Actualmente, Tomb Raider cuenta con un nuevo título para 2012 donde Lara Croft sufre un percance con el barco de investigación en el que iba que la lleva hacia una isla que aparentemente "está desierta" Realmente es un nuevo lavado de cara a la saga y que ha logrado llamar la atención después de la visualización de las imágenes y de los videos que pueden poner en muy buen lugar a este nuevo título que se aproxima.

Y aquí terminamos nuestra aventura por el gran mundo de Tomb Raider, realmente al ser tan grande es difícil plasmarlo, por lo que sin duda, os animamos a que vosotros mismos juguéis a las aventuras de Lara Croft.




BLOG
JFR 2011
CREATIVE FUTURE



UN MULTIJUGADOR DE LOS MÁS PULIDOS VISTOS EN CONSOLAS

Después de años en los que nuestro héroe Rayman se centro en erradicar a los Rabbids por todo el planeta regresa con este juego que retorna a las raíces de la saga, al más puro estilo plataformero.

Aunque no mostrase espectaculares tráilers ni gastara grandes cantidades de dinero para publicitarse en el E3 este juego atrajo bastante la atención de todos aquellos que jugaron esta saga en sus inicios. Parece que Ubisoft se dio cuenta de que esta saga debía volver a sus inicios de plataformas en 2D sin grandes despliegues gráficos sino con una sencillez que es parte de su encanto. En esta entrega además volveremos a ver el humor que caracterizó a la saga en sus inicios. En principio en el E3 solamente se confirmo que será lanzado en PS3 y XBOX 360 pero se está barajando la idea de sacarlo también en DS, Wii, 3DS, iPad y PC. Tanto en PS3 como en Xbox 360 se distribuirán de manera digital, para descargar a través de la consola.

La peor noticia del regreso de Rayman y que ya ha sido muy criticada es que será publicado por capítulos separados, que habrá que comprar independientemente. El primer capítulo llegará estas navidades, y el resto se irán lanzando a lo largo de 2012, así que habrá que ver a cuántas horas de juego tocamos por capítulo y a qué precio se editan para ver si la estrategia comercial nos salen rentable. Solo cabe esperar que esta decisión que ha tomado Ubisoft no estropee el lanzamiento de un juego tan interesante como Rayman Origins.

>>



Como ya he comentado anteriormente el apartado gráfico de este juego no mostrará alucinantes gráficos 3D ni nada similar sino que los dejará un poco de lado para centrarse en lo que todo el mundo sabe que es lo que de verdad importa en un juego, que sea entretenido y que nos invite a pasar horas y horas jugando. Será el típico juego de plataformas, pero nunca podrá ser comparado con un Super Mario pues a pesar de ser del mismo género cada uno de los dos tiene matices que los diferencian del resto. Por ejemplo Rayman tiene momentos de mucha más acción que Super Mario. Pasando a comentar el apartado sonoro podemos decir que Ubisoft ha hecho un muy buen trabajo en los efectos sonoros de este juego pues cumplen su función a la perfección, cuando debemos estar en tensión por algo de lo cual no sabremos el resultado la música será inquietante a más no poder y en otros momentos más tranquilos será más relajada.

Otro punto muy interesante a comentar será que tendrá la posibilidad de ser jugado por dos jugadores a la vez y es más, está bastante bien pensado para ello. Contará con elementos de los juegos de plataformas que tienen un multijugador más pulido. Por ejemplo





UN LANZAMIENTO POR PAR

del Little Big Planet que hoy en día es todo un referente en los plataformas ha tomado que en la partida cooperativa puedas tanto hacerle la vida más fácil a tu compañero como intentar directamente tirarle al vacio para fastidiarle. Otro juego del que ha tomado algunos detalles es la última entrega de Super Mario que permitía jugar hasta cuatro jugadores a la vez. De este juego ha tomado la forma de revivir, para volver a la vida deberás tocar a tu compañero, que todavía sigue vivo, si antes de eso el muere perderéis la partida.

En resumen aquellos que quieran diversión rápida pueden comprar este Rayman, que no les decepcionará, y pueden saber que tendrán horas de diversión sencilla, sin grandes complicaciones de botones. Además los escenarios, que fueron pintados a mano son lo más vistoso en 2D que se ha visto nunca. Por último, y para mi uno de los puntos más a favor de este juego es su estilo de humor, y entenderéis a que me refiero al poco tiempo de empezar a jugar pues este juego tiene un humor muy personal pero muy, que muy gracioso.

REALIZADO POR PEDRO GARCIA





RTES ¿ACIERTO O FRACASO?

GENERO: ROL **PLATAFORMAS:** PS3, XBOX 360



ACCIÓN, FANTASÍA Y AVENTURA, EN UN MUNDO ENORME CON MILES DE SORPRESAS

Hemos sido sumergidos en el mundo de Final Fantasy muchísimas veces, incluso con una versión cinematográfica y siempre nos han asegurado un mundo fantástico, cargado de peligros y aventuras, pues en esta ocasión no iba a ser menos. Volvemos a sentir ese espíritu aventurero que invade nuestra vida. Final Fantasy XIII nos abre de nuevo su mundo.

Final Fantasy XIII-2 saldrá a la venta el 3 de Febrero de 2012 para PlayStation 3 y Xbox360. Juego de rol que ya es un hito entre todos los juegos, donde las batallas por turnos lo convierten en algo muy especial. La famosa compañía Square Enix nos ofrece otra de sus famosas entregas Final Fantasy, haciéndonos partícipes de la continuación de la aventura de Final Fantasy XIII. Sin duda, nos encontraremos con una épica aventura a la altura de sus predecesoras. El protagonista, Ella, enfrentó su destino; su continua lucha transformó el mundo. La historia sigue por donde se quedó la anterior entrega Final Fantasy XIII. Unos años después de que Lightning y los demás salvaran el Nido, algunos supervivientes decidieron construir una nueva vida en Gran Paals, pero nadie sabe donde se encuentra Lightning y muchos la dan por muerta. Su hermana Serah Farron se resiste a creer eso y cuando el pueblo es atacado por monstruos, un misterioso chico llamado Noel aparecerá de la nada para salvarla. Juntos emprenderán un viaje inolvidable en busca de Lightning. Esa es la gran aventura que tendremos que atravesar. Tras el gran éxito de Final Fantasy XIII que ya ha vendido más de 100 millones de ejemplares en todo el mundo, Square Enix espera superar esta cifra con esta nueva entrega. Los múltiples combates por turnos contienen eventos interactivos que permiten al jugador ser parte de la acción, lanzando numerosos ataques o maniobras de defensa con el objetivo de obtener la consiguiente la victoria ante los enemigos. Nos sumergiremos en lugares como Nueva Bodhum, Ruinas de Bresha, Montes de Yaschas y Valhalla. Un mundo por explorar, con miles de enemigos que nos encontraremos a lo largo del camino, armas y ropa. A la vez que vamos aumentando niveles aumentaremos también nuestras expe-





riencias y seguir un camino de conocimientos, mejorando nuestras aptitudes en combate. No nos extraña que tengan unos gráficos espectaculares, un sonido envolvente y una historia impresionante, realmente es algo a lo que estamos acostumbrados hablando de la saga Final Fantasy. Esta nueva entrega, nos trae de nuevo el casino de mini juegos, que no se daba desde Final Fantasy VIII, volviendo así a seguir el hilo que había perdido la saga. De esta forma, se va preparando para Final Fantasy XIV, donde se dará un salto hacia los MMORPG. La formula de este clásico JRPG es siempre conocida, exitosa y efectiva, mundo mágico con imágenes impresionantes que nos enseñan el mundo de Final Fantasy. Sí que es verdad, que este título será más serio, antagónico al ambiente distendido de Final Fantasy XII. Por supuesto, veremos una aventura más oscura que la de Final Fantasy XIII. Me encantan los Final Fantasy, realmente desde hacia tiempo no veía un Final Fantasy que







consiguiera sumergirme tanto en su historia. Impresionantes gráficos y monstruos increíbles y enormes, que pondrán a nuestro personaje al límite y nos daremos cuenta que puede que hubiera sido mejor pelear contra ellos después de haber subido de nivel. El espíritu Final Fantasy sigue vivo y seguro que por mucho tiempo. Ah! Volveremos a disputar carreras de chocobos!





REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



ROBOTS QUE DOMINAN EL MUNDO... !POR ENCIMA DE MI CADÁVER¡

Japón, año 2080, los robots han acaparado todo el poder del mundo y todo gracias a las compañías Amada y Bergen. Después de que Bergen ganase de una manera brutal a Amada por del dominio de la industria robótica, este último, desapareció sin dejar rastro ¿Qué ha pasado con él?



Un nuevo shooter en tercera persona aterrizara sobre nuestras consolas el próximo mes de Febrero, a manos de Toshihiro Nagoshi (el creador de la famosa saga Yakuza). La historia transcurrirá en el 2080 en Japón, La industria de la robótica está muy avanzada y se utilizan a los robots para casi todo. Hay 2 grandes empresas en este mercado que se hacen competencia, la compañía Amada (Japonesa) y la compañía Bergen (Estadounidense). Tuvieron una batalla por el dominio de esta industria, en la que acabó ganando con un 95% la empresa Bergen. Justo después desaparece el líder de la empresa Amada, Youji Amada. En este instante es cuando empieza la historia y tendrás que descubrir lo que le ha sucedido mientras pateas y llenas de balas a todos los robots que se ponen en tu camino ya que todos estos se han vuelto locos y ahora atacan a los humanos.

En cuanto a gráficos está muy bien, las texturas son muy realistas, hay mucha fluidez de movimientos sin bugs. La ciudad os va a impresionar gratamente ya que es muy amplia y espectacular y tiene miles de detalles que os impresionarán. La banda sonora es bastante buena, lo mejor que se puede decir al respecto, es que es muy épica. Tiene una jugabilidad muy buena, según los propios creadores, este juego tiene toques del GoW con algo de ROL. Personalmente algunos movimientos me recuerdan más al Vanquish. Iremos cumpliendo misiones hasta llegar a nuestro destino. Todas estas misiones tiene gran dificultad, sobre todo por las peleas contra los robots ya que son extremadamente resistentes y se tarda bastante en acabar con ellos (y estoy hablando de los normales) los robots más grandes son mucho más peligrosos y son considerablemente más resistentes, ten-

>>

drás que buscar sus puntos débiles y exprimirlos al máximo. Un punto a favor es la cantidad de armas que puedes utilizar para aniquilar de la forma que más te apetezca a esas malditas chatarras andantes.

Es un juego que pinta muy bien y que personalmente espero con ansia, su casi infinita acción contra hordas enteras de robots y robots gigantes promete ser apasionante.

Si quieres salvar a la humanidad de este ataque indiscriminado ya estas reservando este juego para patearles el trasero a todos ellos.





REALIZADO POR RAUL MARTIN

GENERO: BLIZZARD | PLATAFORMAS: PC



UNA CUARTA EXPANSION "SORPRESA" EMOCIONA Y HACE DUDAR A PARTES IGUALES



La noticia se dio a conocer en la Blizzcon, la convención organizada anualmente por la desarrolladora/distribuidora de videojuegos Blizzard Entertainment. El pasado 21 de Octubre se hacia oficial que la popular entrega de videojuegos roleros multijugador masivos en tiempo real World Of Warcraft contará con una cuarta expansión. "Mists Of Pandaria" será su nombre y esperar cosechar el mismo éxito que la anterior expansión "Cataclysm". El encargado de hacer que el Anaheim Convention Center se convirtiera, mas si cabe, en el centro del mundo del videojuego fue Chris Metzen, el vice de Blizzard. Cuando todos estábamos esperando algún parche o alguna actualización con sorpresa que mejorara la experiencia del universo "WoW", nos llega una cuarta expansión. La mejor noticia que nos podía deparar la Blizzcon. Antes de repasar las novedades que incluye la nueva expansión del universo de fantasía World Of Warcraft, que son bastantes, hacemos un repaso de las sensaciones que ha dejado el anuncio de esta nueva expansión. Ya conocemos la actual situación a nivel mundial: llamémoslo crisis o recesión económica, lo denominemos como lo denominemos es inevitable que este escenario no cause estragos en el sector de los videojuegos. No es momento ahora de hacer un análisis global de la atmósfera de la salud de los videojuegos (que su situación es grave y, peor aun, estable) pero si se puede hacer un recorrido, rápido, a modo de 100 metros lisos de la actual situación de "WoW": Sabemos que existe la piratería y que jamás va a desaparecer, ojala estuviera equivocado, y

>>

aunque "WoW" no salga en las listas de los videojuegos mas pirateados son muchos los "jugones" que deciden "violar" las leyes y saltarse las normas para ahorrarse un par de libras, dólares, euros. Y es un grave problema, para la industria en general y para "WoW" en particular. Ya que se benefician de un producto que conlleva una serie de gastos sin pagar el diezmo necesario para que el ciclo de compra venta se cierre y la maquinaria pueda seguir en marcha y cada vez vaya a mejor. Pero ahora un nuevo debate sale a la luz, se están perdiendo subscriptores casi en tiempo record. Una media de 11 millones de "jugones" se subscribe para jugar a este magnifico videojuego. Para eso Blizzard Entertainment ha anunciado esta expansión, para atraer a nuevos "jugones" o volver a enamorar a aquellos que lo dejaron. Pero hay un nuevo movimiento por parte de los creadores de "WoW" el de dejar que gratuitamente los "jugones" exploren el universo de Azeroth con restricciones eso si, la demo finalizara en el nivel 20. Una estratagema para hacer que nuevos seguidores se apasionen por este videojuego y así conseguir subscritores. Otro movimiento es el de la oferta de suscripción anual a "WoW" + Diablo 3 y este ultimo gratis y completo. Ahora nos ponemos serios y es que la ultima noticia que tenemos desde Blizzard es que están meditando y no lo verían con malos ojos hacer World Of Warcraft gratuito es decir convertirlo en "Free to Play". Algo que a priori solo ocurriría en un caso muy extremo véase perder grandes cantidades de subscriptores. Lo dicho que parece lejano y mas después de conocer los serios movimientos actuales para ganar seguidores y restárselos a su nuevo competidor "Star Wars: The Old Republic".

Por otro lado están los competidores de "WoW" que han sido muchos, son muchos y seguirán siendo muchos. Pero de momento ninguno a podido quitarle la corona de los "MMORPG". Aun así son muchos los que han decidido pasarse a otros como "Warhammer", "Rift" o "Guild Wars" entre otros... Pero nin-



guno le ha hecho daño, cosquillas en tal caso, notable. A falta de saber lo que sucederá con "Star War: The Old Republic", que tiene una pinta genial, Blizzard Entertainment ha mostrado sus cartas aunque no las tiene todas con ellos. Algunos seguidores se muestran recelosos con esta nueva expansión, pero otros están encantados con "Mists of Pandaria". Repasamos el ¿Por qué?:

LA NIEBLA QUE SE DISIPA DEJA VER LA CUARTA EXPANSIÓN, QUE NOS TRAE UN CONTINENTE "PANDARIA", UNA NUEVA RAZA "PANDAREN", ASÍ COMO UNA NUEVA CLASE DE JUGADOR "MONJE" Y NOVEDOSOS SISTEMAS DE JUEGO. Empezamos a conocer las novedades de esta cuarta expansión "Mists Of Pandaria", que se suma a "Burning Crusade", que modernizo el universo "WoW", "Wrath of the Lich King" que restableció a los "jugones" con espíritu principal de "WoW" y "Cataclysm" que hizo historia batiendo record de ventas y haciendo que se reflexionara sobre "WoW". A primera vista esta expansión ha alargado la vida otro año y medio, es la media con la que "WoW" recibe una expansión. Pero no solo eso sino que a partir de ahora se marca un camino, largo camino, a seguir.

Las novedades más significativas son aclamadas y criticadas al mismo tiempo: Nuevo Continente: Pandaria; es un lugar que se ha mantenido oculto tras una espesa niebla. También se ha mantenido al margen de la lucha entre la Alianza y la Horda, desconoce de las guerras, cataclismos y los movimientos del exterior. Pandaria se presenta como un lugar exótico y rodeado de un misterio ancestral que acecha en sus impenetrables bosques y sus montañas. Un lugar que se destapa, para entrar de lleno en la batalla. También lo harán los personajes que lo habitan. Nueva Raza: Pandaren; son una raza milenaria y son pandas. Han vivido ocultos tras pactar con la naturaleza, pero algo ha hecho que ese pacto deje a los Pandaren a merced del destino. Una raza que tendrá ahora que decidir porque lucha sí por llevar las tierras de Azeroth a la salvación o por sumirlas en un caos eter-

>>







no, es decir disponible para Alianza y Horda. Esta raza ya era conocida pero ahora la podremos explorar y usarla a nuestro antojo, ya que incluye unas facultades raciales que compensan su posible mal estado de forma. Podemos escoger un Pandaren: Chaman, Mago, Sacerdote, Pícaro, Cazador, Guerrero y, aquí viene otra novedad Monje. Nueva Clase: Monje; expertos en lucha casi sin armas, a través de su mentalidad canalizan su fuerza para ejecutar el mayor daño posible utilizando las armas solo para culminar sus ataques. Disponible para las razas: Humano, Enano, Tauren, Renegados, Trol, Orco, Elfo de la noche, Elfo de sangre, Gnomo, Draenei y Panderen. Nuevos Modos de Juego: Desafío; un juego contra el reloj y por equipos. Tendremos que trabajar en equipo para terminar lo antes posible y ganar mas recompensas que nos hagan estar mejor equipados, ya que obtendremos armaduras, monturas etc. Parece simple nuestro objetivo, explorar las mazmorras y derrocar a los jefes de estas. Para ello contaremos con un armamento estándar, es decir acorde con la dificultad de la mazmorra. El resultado final nos dará como premio un medalla de oro sí lo hemos hecho en tiempo record, plata sí nos ha salido bien y/o bronce sí nos ha salido mal. Todo ello en equipo, nada de individualidades para este nuevo desafío. Batalla de mascotas; sí, es lo que parece. Nuestras mascotas saltaran a escena y les tocara dejarse la piel, plumas, escamas etc. Lucharan para obtener experiencia e ir aumentando su nivel. Entrénalas, hazlas sudar y que espabilen porque van a tener que ayudarte incluso para conseguir nuevas mascotas. Habrá mascotas salvajes por las tierras de Azeroth a las que si queremos amaestrar, primero debemos



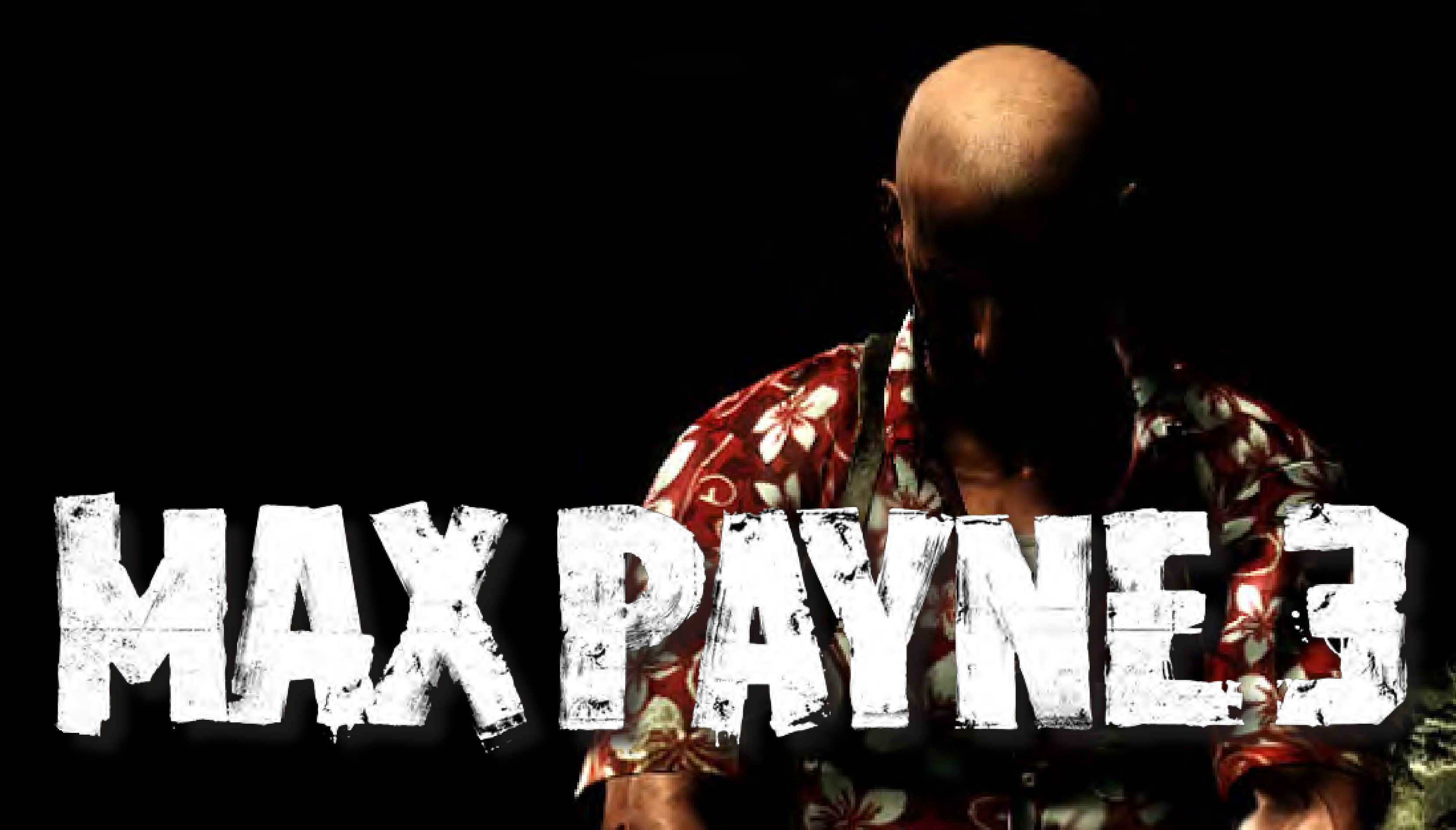


REALIZADO POR ISMAEL GUTIERREZ

de derrotar. Un nuevo modo de juego que dotara de diversión y un toque divertido a "WoW" También se ha mejorado el sistema de talentos. Dejamos de lado los tres árboles de talentos y los cambiamos por un cambio de talento individual cada 15 niveles de mejora en nuestro Personaje. Cada clase podrá elegir su especialización. Este cambio se ha hecho para mejorar la experiencia y dotar a cada jugador con la experiencia que busca dentro de su Raza y Clase. Por otro lado se han dado a conocer algunos territorios de Pandere: Valle de los Cuatro Vientos, La Isla Errante, Valle de las Flores Eternas, El Bosque de Jade, Estepas de Townlong y Súmmum Kun-Lai. Otra novedad es la de aumentar el nivel máximo a 90, así que el objetivo final queda un poco mas lejos...

Para finalizar decir que no hemos podido jugar a esta expansión "Mists of Panderen" por lo tanto todo lo escrito, y recalco todo, ha sido copilado a través de los comunicados vertidos por parte de Blizzard Entertainment. Conociendo a Blizzard y habiendo visto a través de su web las imágenes, videos y escritos sobre esta nueva expansión me queda por decir que la experiencia dota de mayor interés para los nuevos jugadores y los que actualmente juegan a "WoW", deja en muy buen lugar a todo Blizzard Entertainment por su labor y hace un gran favor a la industria del videojuego demostrando la calidad del videojuego que parece infinita. Pero también he de decir que "Mists of Pandaria" no es la bomba. Pero el Hype creado es algo alucinante.

La fecha de salida de Mists of Pandaria se desconoce al igual que su precio, requisitos para PC Y Mac. Pero le seguimos la pista muy de cerca...



MAX PAYNE, EL LADO OSCURO DE LA LEY

La actual situación de corrupción y delincuencia hace que Max se replantee su situación, la vida de jubilado no la lleva muy bien, sus historias pasadas no hacen más que remorderle por dentro y necesita un cambio de aires, para lo cual elige un paradisiaco destino: Brasil.

La compañía Rockstar Vancouver (Rockstar Games) nos acerca a este intrépido y ya clásico personaje, detective que ha tenido que pasar los duros golpes que le ha dado la vida, afrontándolos con acero y sangre, llevándolo en más de una ocasión a la locura y buscando por ello venganza. Más cínico que nunca y harto de la corrupción que rodea el país, se convierte de nuevo en un mito de la novela negra. Las historias de Max no pasan desapercibidas ante la mirada de nadie. Nuevo estilo gráfico que nos facilitará las batallas, así como peleas callejeras, disparos... la corrupción en Brasil está a la orden del día, la historia siempre ha sido un fuerte para esta saga, haciéndonos realmente creíble la situación que rodea a nuestro personaje. Max se transporta en esta ocasión a Sao Paulo, centro de la corrupción en Brasil; allí es imprescindible tener un nombre en las calles y, para hacerte con él, necesitas un arma. Tras doce años, nos encontramos con un Max muy desmejorado, con unos kilos de más, menos pelo, barba frondosa y otras características propias del estado emocional en el que se encuentra. Lo que le ha llevado a esta situación ha sido la pérdida de sus seres queridos, en la que se basan sus anteriores ediciones, convirtiéndolo en un mercenario, odiando la corrupción y afrontando toda clase de misiones suicidas a las que no muchos están dispuestos a arriesgarse. Rockstar nos presenta un juego nuevo, remodelado y con otro punto de vista, cambiando los escenarios totalmente y mejorando los gráficos, con un motor RAGE, creado para este juegazo. Un proyec-



to bastante completo que nos muestra la historia de este detective retirado que se encuentra en una situación en la que no querríamos estar nunca. Gráficos increíbles, cuidados hasta un nivel máximo de detalle, haciéndonos llegar a pensar que estamos en las auténticas favelas de Sao Paulo. En esta ocasión, la luz tendrá un gran protagonismo e intensidad con el objetivo de provocarnos una sensación un tanto agobiante, en lugar de encontrarnos escenarios nevados o el crudo asfalto como en anteriores ocasiones. La dureza del personaje sigue siendo una pieza muy importante, en esta aventura deberá actuar como guardaespaldas de una de las familias más poderosas de Sao Paulo, defender en todo momento el bienestar de la misma y hacer “lo que sea necesario” para su supervivencia a cualquier precio.

Una gran historia, bastante dramática y como siempre con muchas escenas de acción. La incorporación de nuevos movimientos, hace más fácil los combates cuerpo a cuerpo. Una

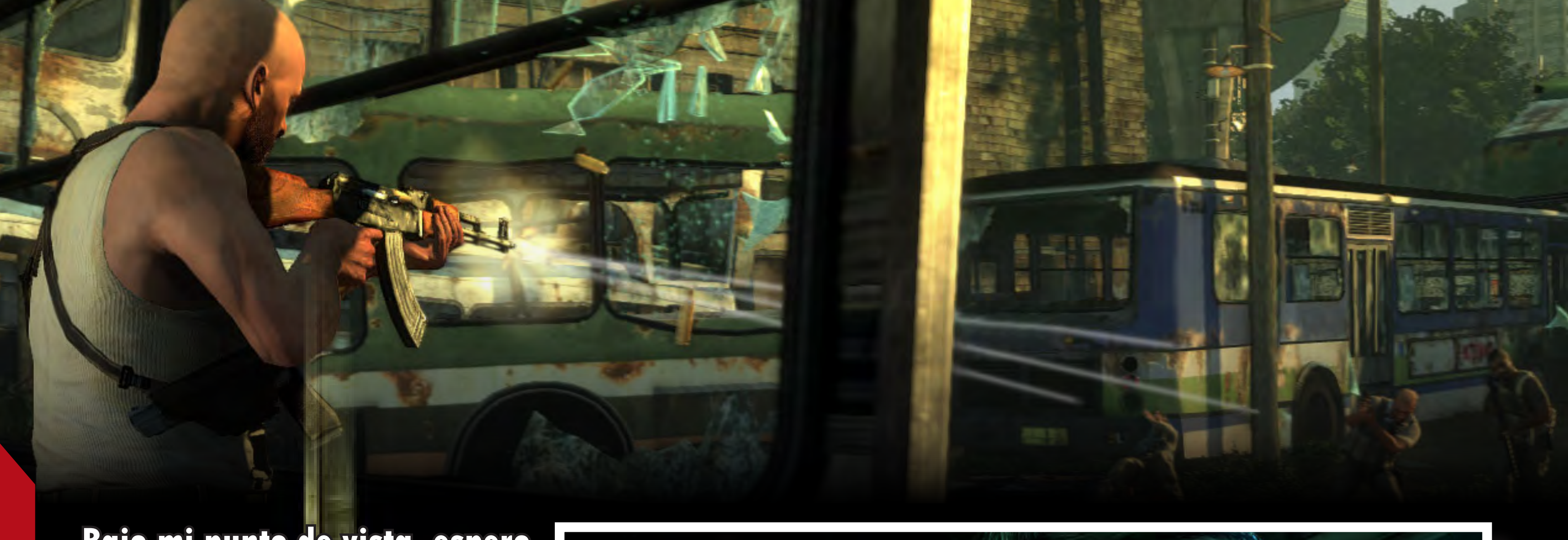






nueva funcionalidad que nos ofrece Rockstar sobre nuestro personaje, es una especie de “resurrección”; justo antes de ser eliminado, tendremos la oportunidad de revivir, pudiendo continuar así con la historia. Combates en primera persona donde Max, aunque bastante desmejorado, no se va a dar por vencido y tendrá aún muchas cosas que decir. La existencia de una versión multijugador, hace más atractivo este juego, otra buena razón para no dejar pasar este título. Rockstar quiere volver a obtener el éxito de la primera entrega que lo catapultó a las salas de cine en 2008 y poder disfrutar de Max durante muchos más años. Max Payne 3 tiene previsto y confirmado por la compañía creadora, su estreno para PS3, XBOX360 y, cómo no, para PC, en el mes de Marzo de 2012.





REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

Bajo mi punto de vista, espero sea la mitad de bueno que la primera entrega, esos disparos que hacían que se parara el tiempo eran impresionantes. Muchas horas delante del PC, buscando el resurgir a la realidad, saliendo del mundo de locura que Max había creado. La permuta de escenario es muy importante, la situación y la historia de este personaje siempre han sido impresionantes. Ojalá este cambio de escena no afecte al ambiente de título de novela negra al que estamos tan acostumbrados. En esta saga, Rockstar consigue colocarnos ante esa situación de guerra a la corrupción lidiada por Max Payne; corrupción que ha sido el enemigo seleccionado por sus creadores para esta última entrega.





HELLBREED

HELLBREED NOS ABRE LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Nunca mejor dicho, las puertas del infierno se han abierto y han salido todo tipo de criaturas del mal, capaces de hacer cualquier cosa para impedirnos conseguir reunir los fragmentos del mundo de Manyuri. Ya puedes disfrutar de esta aventura, prepara tus armas y ponte en camino, tienes que cumplir una misión y no puedes fallar.

Los juegos online están de moda, las nuevas tecnologías nos permiten abrir nuestra mente y ser capaces de imaginar mundos increíbles, cargados de míticos personajes e increíbles aventuras. Hellbreed nos transporta a un mundo mágico de no-muertos, duendes, lobos, enormes osos, guerreros y grandes batallas donde poder demostrar nuestra valía.

Es un juego de rol online multijugador desarrollado por Gameforge. Al contrario de lo habitual, nos ofrecen un juego GRATUITO al que poder jugar horas y horas sin aburrirnos; entramos en un mundo mágico donde nosotros creamos la historia. "Las hordas del inframundo aguardan a aquellos valientes héroes dispuestos a ponerles en su lugar"; hechizos, arqueros, magia y decenas de escenarios nos esperan para disfrutar de esta batalla. Juego con grandes detalles, pero con gráficos un poco limitados, algo comprensible dado que estamos hablando de un juego totalmente online, donde no se necesita nada más que el navegador para poder disfrutar; así se hace accesible desde cualquier ordenador, incluso con recursos bajos. Esto no quiere decir que no tenga buenos detalles, los escenarios están muy cuidados y con grandes sorpresas. Tanto en solitario como en grupos de hasta tres amigos, este juego de rol de acción ofrece gran cantidad de retos, cientos de mundos por descubrir a los que podremos llegar a través de los portales, así como elegir hacia donde queremos dirigir nuestra aventura. Siempre tendremos ayuda y consejo sobre qué poder hacer.

Asimismo, también podremos elegir entre el guerrero, la cazadora o el rompemuros, nuestra misión será destruir a las criaturas del malvado Darken para reunificar los fragmentos del mundo de Manyuri, despedazado por los dioses. Nos encontraremos en profundas mazmorras, extensos escenarios exteriores, cementerios, fosas, ruinas, ultramundos, nieve, etc. con más de 250 tipos de enemigos que no estarán

dispuestos a hacernos sencilla esta aventura. Obtendremos recompensas por méritos, venciendo a nuestros enemigos, recogiendo oro y objetos que nos ayudaran en nuestro camino, así como espadas, pociones, escudos, armaduras, hachas, bastones mágicos, cascos de guerra, mazas, anillos, colgantes, etc. con los que podremos equipar a nuestro personaje y de esta forma aumentar sus cualidades y por supuesto el nivel, pudiendo elegir posteriormente que característica queremos aumentar. Sin necesidad de instalar nada en nuestro PC, simplemente tendremos que crearnos una cuenta para poder jugar. Nos encontramos ante un mundo donde gracias a Wagur podremos acceder a diferentes portales, cada uno de los cuales es "recomendable" para un conjunto de niveles, aunque no podremos acceder a los superiores hasta que no consigamos subir de nivel. Dentro de cada portal, se divide en una serie de mundos donde necesitaremos encontrar el máximo número de fragmentos posibles, luchando contra decenas de enemigos hasta llegar al final de cada uno.



En el nivel gráfico, está claro que no se puede equiparar al nivel tan avanzado que podemos llegar a obtener en otros juegos hechos especialmente para consolas, está claro que son un poco limitados, pero es algo comprensible ya que es un juego que se ha desarrollado con el objetivo de que pueda disfrutar todo el mundo sin estar pendientes de los recursos necesarios para que

funcione. El nuevo motor gráfico de Hellbreed, Phire 2.5D-Engine, desarrollado por el estudio de Gameforge, Inflammables, viene no sólo a fijar unos nuevos esquemas visuales, sino que además permite un desarrollo fluido del juego sin pesados tiempos de carga. El tipo de vista isométrico permite, incluso en un navegador de internet, un efecto 3D gracias al que se pueden representar fielmente hasta los más pequeños detalles del entorno. El ambiente sonoro es muy envolvente y con efectos bastante buenos y, un detalle importante, totalmente en español.

Como en algunos juegos gratuitos, es cierto que para acceder a accesorios, armas, trajes y otro tipo de mejoras, es necesario gastar algo de dinero, pero no es imprescindible para poder pasar todos los niveles y acceder a un equipo bastante decente.

Bajo mi punto de vista en lo que a juegos de MMORPG se refiere, tiene muchísimos parecidos en jugabilidad a los comienzos de World of Warcraft, pero gráficamente no llega al nivel de éste, aunque sí tiene una muy buena línea. También cabe destacar que, el hecho de no tener que descargar absolutamente nada para poder jugar, es muy importante. No es un juego donde la misión principal sea luchar unos contra otros, se basa principalmente en conseguir superar misiones venciendo a diferentes "boss", algo que hace bastante entretenido este juego online.





REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



Conviértete un autentico periodista de élite colaborando en el periódico de tu colegio y recorre Europa resolviendo increíbles misterios en busca de la noticia perfecta.

MISTERIO E INVESTIGACIÓN CODO CON CODO

The Mystery Team nos llegará en noviembre de manos de Sony Computer Entertainment y desarrollado por el estudio español Tonika Games, creador de dos juegos exclusivos para PSP: PlayEnglish y Patito Feo: El juego más bonito . Durante la historia viviremos experiencias únicas con una mezcla de misterio e intriga a lo ancho de toda Europa en busca de nuevas pistas para resolver nuestros casos. Viviremos el juego desde la perspectiva de tres reporteros del periódico 'The Mystery Gazette" donde seremos los encargados de resolver ocho casos repartidos por toda Europa buscando pistas en las diferentes ciudades e interrogando a todos los sospechosos. Nos iremos encontrando con diferentes desafíos que tendremos que superar para descubrir al culpable. Tendremos que explorar minuciosamente todos los escenarios, sacar fotos a las pruebas para que no se nos escape nada, interrogar a los posibles culpables o testigos para conseguir nuevos datos de interés para el caso e incluso deberemos interactuar con los objetos para encontrar nuevas pistas que ayuden a encontrar una solución.





REALIZADO POR BIBI RUIZ

MUCHOS CONCURSOS, TORNEOS, CONFERENCIAS PARA QUE NO TENGAS TIEMPO DE ABURRIRTE

El evento informático más conocido en Valladolid vuelve con más fuerza que nunca.El Netwired fue en la plaza de toros de Arrollo de la encomienda los días 21, 22 y 23 sin descanso.


AreaUrbana.NET presenta:
netwired! 2011
21, 22 y 23 de Octubre
Plaza de Toros de La Flecha
ARROYO DE LA ENCOMIENDA
VALLADOLID
www.netwired.es
300 PLAZAS
400 Megas de Internet
INSCRIPCION 25€
TORNEOS
- COD: Modern Warfare 2
- League of Legend
- Trackmania
- Super Street Fighter IV AE
- Fifa 2012
- Guitar Hero 6
CONCURSOS
- Friki Sapiens
- Modding
- Fotografía
- Sigue la pista
- Retoque Fotográfico
- H4ckc0nt3st
- Gymkana
ZONA EXTERNA
- Juegos de mesa
- VideoConsolas
- Stands
- Zona Relax
CONFERENCIAS Y TALLERES
- Retroinformática
- Gastronomía
- Taller de robótica
- Taller de caricaturas
- Astronomía
netwired!
Patrocinan:
Colaboran:
ZOTAC
It's Time to Play
Universidad de Valladolid
Vicerrectorado de Estudiantes
xerox Valladolid
Aero Cool
ACTIVISION
Excmo. Ayuntamiento de Arroyo de La Encomienda
DIPUTACIÓN DE VALLADOLID
XBOX 360
Microsoft
RIOT GAMES
FERRETERIA Ortiz
TACENS
mipuf.es
APIX
AMUVa
movilquick
Fundación Municipal de CULTURA y DEPORTES
Ayuntamiento Arroyo de la Encomienda
NVIDIA
PANDA SECURITY
auic
Asociacion Juvenil Gastronómica
PANTAGRUEL
innova
Coca-Cola
125 años
AC ASOCIACION
APARTAHOTEL Ribera
Zona Burgos
ASOFED
www.asofed.com

La asociación de informáticos Área Urbana se ha esforzado este año para que este evento sea más conocido y más accesible para todos. Ha tenido lugar en la plaza de toros de Arrollo de la Encomienda en la provincia de Valladolid. Para aquellos que no sepan lo que es NetWired solo decirles que es un evento tipo Lan Party orientado a la población joven, o dicho de otro modo, una concentración de gente que le apasiona todo este mundo de la informática en la que hay concursos, torneos, conferencias... Este evento reúne a 300 participantes durante un fin de semana en los que cada participante tendrá un puesto con corriente y conexión a internet de banda ancha. También hay salas de descanso y restaurante, zonas para los juegos de rol y por supuesto muchas descargas gratuitas. Pero vallamos a lo que os interesa, los torneos, concursos etc....





TORNEOS

- Call of Duty: Modern warfare 2 – creo que no hace falta explicar de qué trata este juego ya que es más que conocido.
Eran fases eliminatorias de equipos 2 vs 2 al mejor de 5 puntos.
Para aquellos que quedasen segundos recibirían 2 auriculares Gamer, y para los ganadores 2 pantallas LED 22”
- FIFA 12 – Más de lo mismo, quien no conozca este juego es que no sale de casa.
Eran fases eliminatorias a doble partido, no se podrán utilizar plantillas personalizadas y solo puedes jugar con el equipo que elijas de principio a fin.
Para el segundo el premio fue de un juego Halo Reach Edition Limitada y para el ganador una consola XBOX 360.
-Super Street Fighter IV – El juego de lucha más conocido junto a Tekken.
Las eliminatorias fueron al mejor de 3 combates con tiempo límite en 99 seg.
El segundo clasificado se llevará un FighPad y el primero un FigtStick.
- Guitar Hero VI – Aquí podrás emular a tus estrellas del rock favoritas tocando todas sus canciones.
Las eliminatorias fueron 1 vs 1 con guitarras.
Para el segundo el premio fue de un juego Guitar Hero Warriors of Rock más una guitarra y para el primero el premio fue de una guitarra eléctrica más un amplificador.
-Trackmania – Un divertido juego de carreras en el que los circuitos son un tanto… curiosos y extraños.
En la primera ronda hay 5 mapas en los cuales podrás competir y tienes 20 min por mapa. Tienes que intentar hacer el mejor tiempo para conseguir los máximos puntos posibles.
En la segunda ronda hubo 4 mapas y había que hacer tiempo en 5 min.
Para el que quedo segundo le dieron un Backet y para el primero una tarjeta gráfica ZOTAC Geforce GTX570 1280 Mb.
- League Of Legends - Es un videojuego de rol online.
Las eliminatorias fueron de equipos de 3 vs 3.

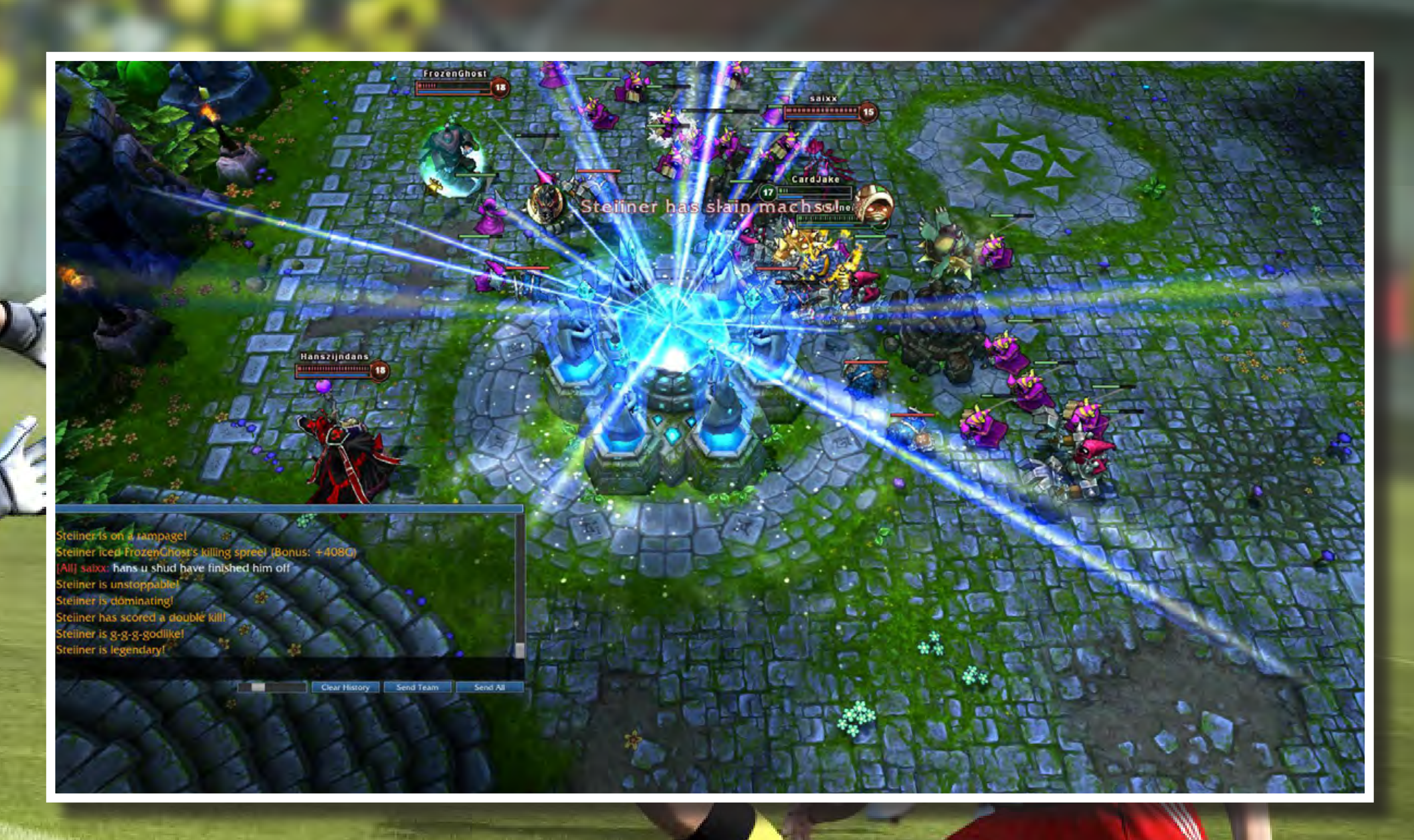


Para los que queden en tercer lugar se llevarán 3 mejoras de puntos de influencia por 10 días, los segundos 3 tarjetas prepago League of legends community y campeón y 2 aspectos a elegir a cada miembro del equipo y para los primeros 3 HD multimedia y 2300 Riot Points a cada miembro.

CONCURSOS

-Fotografía - Solo se puede hacer dentro del recinto NetWired. El ganador se llevó una caja para disco duro Tacens Vectrix 3.5 más altavoz reproductor MP3 Tacens Symphonia.
-Retoque foto gráfico- pues simplemente la mejor foto retocada se llevó el premio y fue una caja MiniITX Tacens Philus más fuente Tacens Radix V-350.
-seguridad – hubo que pasar varias pruebas relacionadas con seguridad informática y el ganador se llevó una impresora Xerox phaser laser color 6000.
-Friki Sapiens – Simplemente es hacer un test friki y el que más preguntas acertó se llevó Un juego de tablero DOOM más una expansión Ed. Especial "Núcleo de Magma" del juego de cartas de WoW.
- Gymkana – Durante el NetWired se propondrán una serie de pruebas y al final de todas ellas el que más puntos tenga se lleva un MiniPC Zotac ZBOX HD-ND22.
- Sigue la pista – Simplemente es una búsqueda por internet y para el más rápido se lleva una fuente Aerocool E80-500.
-Mooding – En este concurso se valora la creatividad y originalidad con la que has modificado tu PC. El ganador se lleva una Mini herramienta RYOBI CSD4107BG.
-Programación – te dan a resolver 8 problemas y hay que resolverlos. El segundo clasificado se llevó una invitación a Google devfest y el primero una impresora Xerox phaser 6000 mas invitación a google devfest.

Solo queda decir que es una gran iniciativa donde todos los amantes de la informática se lo pueden pasar muy bien y que, además de participar en concursos y torneos también conocerás q mucha gente estupenda que le gusta lo mismo que a ti. ¿Qué más se puede pedir?



REALIZADO POR RAUL MARTIN

UNA LAN PARTY PARA TODAS LA EDADES

GENERO: CONDUCCION **PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA**



Compite para ser el mejor coche de carreras del mundo utilizando tus habilidades espías en las apasionantes carreras que vivirás en Cars 2: El videojuego.



REALIZADO POR BIBI RUIZ

La desarrolladora Virtual Toys, creadora de juegos como Torrente 3 El Protector, Spaceball: Revolution o Caribbean, ha sido la encargada de realizar Cars 2: el videojuego para PSP, inspirado en la película de animación que estrenará Disney Pixar.

Este segunda parte nos encontraremos en un mundo lleno de acción y con el humor de los protagonistas que ya conocemos del universo de Cars. Nos introduciremos en una emocionante historia de espionaje en la que tendremos que convertirnos en fantásticos y expertos espías yendo al centro de entrenamiento de espionaje internacional C.H.R.O.M.E (Command Headquarters for Recon Operation and Motorized Espionage). Durante esta preparación para ser unos auténticos espías tendremos que realizar peligrosas misiones, competir por ser el coche más rápido y utilizar nuestra destreza en escenarios de batallas sobre ruedas donde no nos aburriremos. Este juego producido por Sony es una adaptación de la versión para Play Station 3, que combina en perfecta simbiosis el género de las plataformas con el arcade de carreras y llegará en este mes de noviembre. Será comercializado tanto en España como en Europa y próximamente llegará a Estados Unidos.

CURIOSIDAD



IMITACIONES PARA CONSEGUIR MÁS VENTAS

¿Quién no recuerda el producto que aparecía en los Simpson: Mr. Croquet? Ese anuncio de detergente donde se veía que fusionando un pex y una bombilla obteníamos la cara de Homer. Pues en la realidad también existe anuncios de este tipo y si no mirar el que os mostramos de una caja de bebida japonesa donde curiosamente la mascota es igual que uno de nuestros personajes más carismáticos.

¿UN RATÓN PIXELADO?

TNo se sabe mucho de este ratón aparte de que tiene un diseño bastante peculiar. Las características son las misma que las de cualquier otro ratón sin la excepción de nada novedosa, tal vez, esto sea por el motivo de que “simplemente” por el diseño se venderá prácticamente solo.



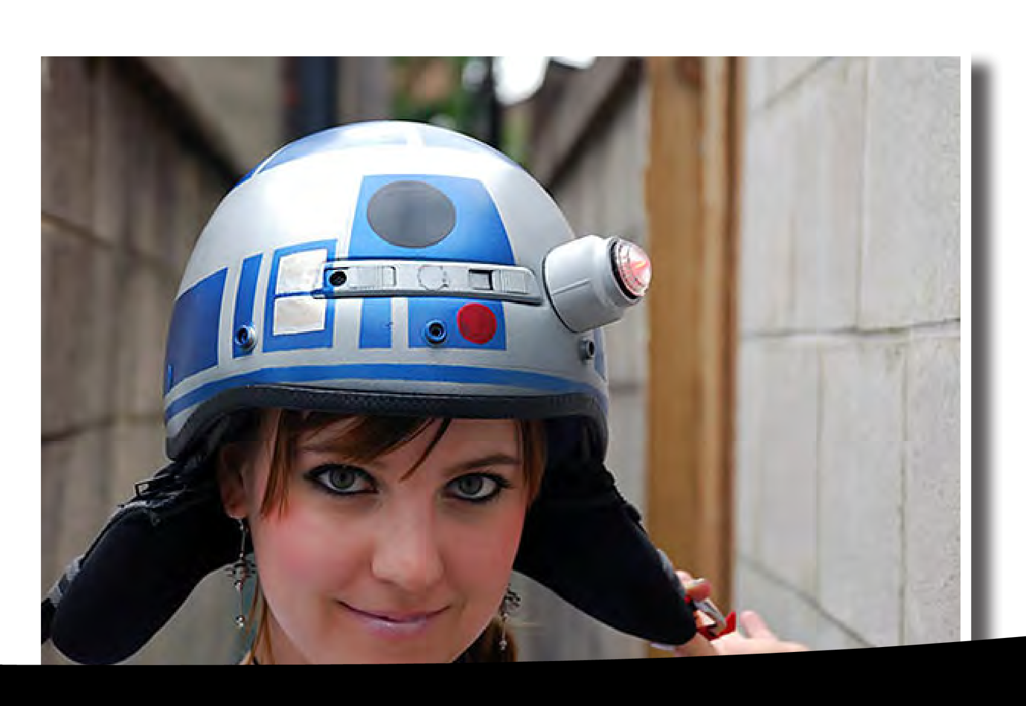


ESCUCHA TUS VINILOS DESDE TU IPHONE

Como todavía son mucho los que quieren seguir escuchando sus antiguos vinilos, pero claro está, no quiere dejar la moda y las nuevas tecnologías a un lado pueden conseguir este curioso gadget para el iPhone. Este tocadiscos cuesta unos setenta euros y la parte buena es que además de la conexión con el iPhone incluye un puerto USB. No pierdas tu oportunidad de actualiza tu biblioteca musical.



SEGURO NO SÉ, PERO MOLÓN ¡SÍ!



Si eres de los que tienen una moto, no vas cómodo con los cascos completos y odias los “mediohuevos” aquí tiene una nueva opción: ¡Un casco de R2D2! Este casco es una réplica de la cabeza de este conocido robot de la Guerra de las Galaxias. Desconozco si será muy seguro, ni tampoco si estará homologado, pero seguro que no dura muchas batallas, aunque mientras lo tengas serás el centro de atención de la carretera.

PORTAL-VASOS

¿Aburrido de tus posavasos de siempre? ¿Quieres tener unos que dejen con la boca abierta a tus amigos? Estos son los tuyos. Estos posavasos recrean todos los carteles que nos encontramos dentro del juego Portal 2, todos los carteles que nos avisan de lo que podemos o no podemos hacer.





SI NO TIENES FUNDA PARA TU PORTÁTIL...

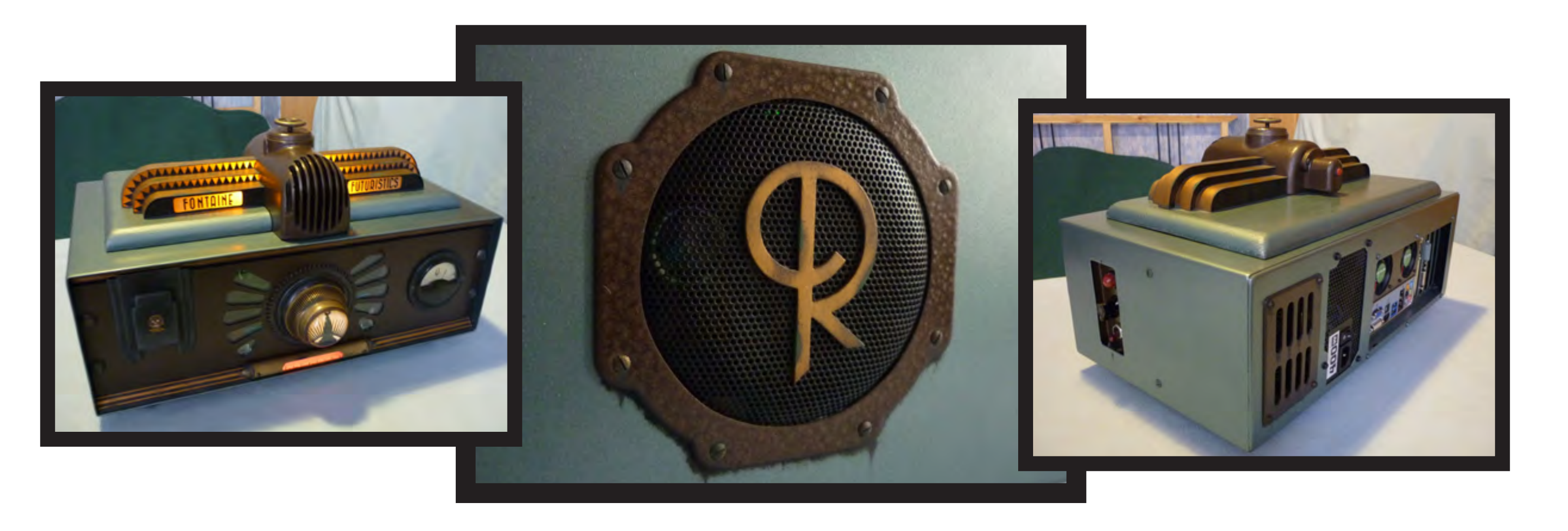
Una funda sencilla y elegante, con un toque retro que le da muchos puntos. Como podéis ver incluye los marcianitos del videojuego Space Invaders, uno de los juegos más famosos de la historia, y uno de los primeros. La mochila no es muy grande, es para llevarla en la mano pero al menos incluye algunos bolsillos interiores para organizar algunas cosas además de llevar tu portátil.





ESTO SÍ ES PC RETRO

Posiblemente sea uno de los mejores diseños de modding para PC que he visto, es una auténtica obra maestra. Está diseñada de forma que se ajuste perfectamente al estilo del Bioshock y lo mejor de todo, sin perder ninguna funcionalidad. Aunque en la foto no se pueda apreciar, la "caja" está recubierta completamente, incluso la parte trasera tiene su toque especial.



ESTATE CALENTITO CON TUS ZAPATILLAS DE 'ANDAR POR CASA'

Hoy en día tenemos puertos USB hasta en… el microondas, y por supuesto una colección de incontables de gadgets, desde aquí hemos ido desvelando unos cuantos en otros números de la revista en esta misma sección. Uno nuevo que hemos encontrado vendrá muy bien para gente la más friolera y aún más en esta época que se acerca… se trata de unas zapatillas con calefactor por USB. Ten las conectadas un rato a tu PC, radio, microondas,… y tras unos minutos ¡Directas a los pies!



REALIZADO POR CRISTINA USERO

¡SORTEAMO

5 FIFA12, 5 WARHAMM

1 MOTOGP 10/11, 1 GUILD

¿QUIERES U

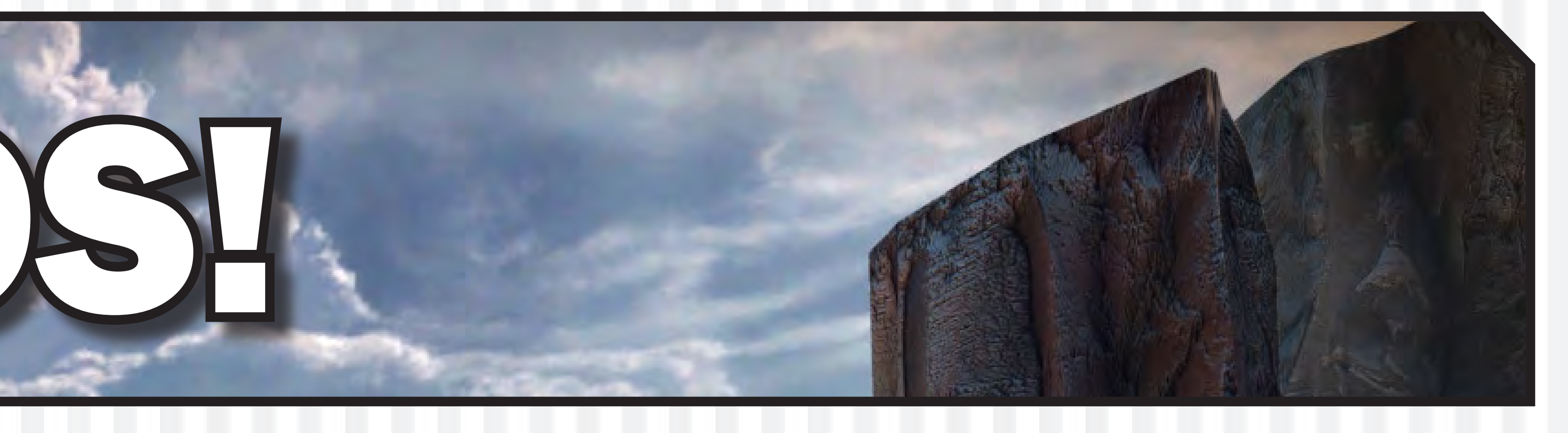
¿QUÉ TENGO QUE HACER?

1. Sigue a Creative Future en Twitter: @Creative_Future
2. Crea un tweet, que al menos contenga lo siguiente:

@Creative_future #aniversarioCF (enlace del concurso)

Entraran en el sorteo la gente que envie sus tweets antes del el 31 de diciembre de 2011 y el nombre de los ganadores aparecerá en nuestro número de Enero de 2012.

*Es imprescindible cumplimentar estos dos pasos para entrar en el sorteo y optar



MER 40K SM, 2 RAGE,
WARS TRILOGY Y 1 DANCE!
NO PARA TI?

a ganar uno de nuestros premios. Sorteo solo será válido en el territorio español.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3, PC

DISTRIBUIDORA: WARNER BROSS

DESAROLLADORA: ROCKSTEADY STUDIOS



UNA OBRA MAESTRA EN FORMA DE CABALLERO OSCURO

Hace 2 años nos quedabamos impresionados, por fin un juego de un superhéroe merecía la pena, Batman Arkham Asylum, fue un éxito y esta vez el caballero oscuro vuelve para acabar con todos los enemigos de Gotham City.

Tan solo ha pasado un año desde que Batman acabara con el caos de Arkham Asylum, ahora la ciudad de Arkhan se ha convertido en una prisión, y ha sido separada del resto de Gotham. En su interior están todos y cada uno de los enemigos de Wayne, desde el pingüino hasta el joker. Esta nueva entrega del caballero oscuro repite la misma fórmula, sigilo y combates espectaculares, con nuevos enemigos y nuevo armamento como es el bataran teledirigido, o bombas que congelan a los enemigos, sin olvidar el arsenal de Batman que tendremos disponible desde el comienzo del juego. Arkham City no volverá a ser la misma, ahora está dominada por el caos, y ahí tenemos a Batman para limpiarla. Contaremos con libertad de movimiento por una ciudad relativamente grande y muy bien diseñada, aunque todos los lugares nos parecerán el mismo. No hay distinción entre los tipos del joker con los del Pingüino, todos son iguales, salvo por los comentarios que hacen. Escuchar sera la clave para sobrevivir. Para desplazarnos por la ciudad podremos planear entre los edificios, usar la batgarra o simplemente colgarnos de un helicóptero que pase por encima nuestra. Siempre es más facil sobrevivir en las azoteas que en la calle, aunque los peligros estén en todos lados, y por supuesto los enemigos también nos seguirán por las azoteas, además serán más listos y letales que en las anteriores entregas. Pelearemos contra ellos de la manera mas simple y contundente, y podremos derribar hasta a dos enemigos a la vez. Continua la formula de atacar y contraatacar, sabiendo siem-



pre que enemigo nos atacara. No solo Batman estará mejor preparado si no que los enemigos serán más letales cuando estén armados. Contaran con porras eléctricas, fusiles, granadas, gafas de vision termina, escudos, y cuchillos. Batman por su parte contara con un inhibidor de armas, con el que las podrá desactivar sin que el enemigo se de cuenta. Aunque la mejor opción siempre será eliminarlos sin que noten nuestra presencia. Podremos mejorar a nuestro personaje con las mejoras de Waytech, cada vez que subamos de nivel podremos mejorar algo. Dependiendo de nuestra forma de jugar elegiremos una cosa u otra. El armamento nuevo con el que contara el Superheroe serán granadas congeladoras, el bataran teledirigido y una pistola eléctrica para abrir puertas y tocar un poco las narices a los enemigos desde la oscuridad. Contaremos con la ayuda de personajes emblemáticos de la saga como Robin y Alfred, el cual toma mucho más protagonismo que en la primera entrega aconsejando y guiando a Batman. También nos ayudara el Oráculo dándonos pistas para avanzar. Catwoman tendrá también un papel importante en el juego, será un personaje descargable y sin ella no podremos completar la parte de su historia. Graficamente el juego cumple las expectativas, gráficos pulidos, texturas brillantes sólidas, no hay efecto de poping sobre la ciudad, y las texturas están cargadas siempre. El aspecto de los personajes es espectacular, hasta el más mínimo detalle, el moviendo de la capa es buenísimo, detecta hasta la mínima irregularidad en el terreno y se adapta a ello, como si de una capa de verdad se tratara. Los enemigos normales (por así llamarlos), son todos iguales, bien definidos, pero una copia unos de otros. El agua de la ciudad,



es de lo más realista que he visto (solo lo supera battelfield 3), el efecto de lluvia o nieve simplemente es impresionante. El sonido como en la anterior entrega, te hace meterte en la aventura de lleno, y cubre los momentos más épicos de la historia, el doblaje es espectacular, muy bien doblado y muy bien traducido sin duda. En concepto de jugabilidad como he citado brevemte antes, el control es tan simple y tan completo que nos permitirá meternos de lleno en la aventura, la camara es perfecta siempre enfocando a Batman en el centro y pudiendo moverla a nuestro antojo. El único fallo quizá pudiera ser la ausencia de un radar más claro para determinar objetivos, el que tenemos es bastante simple pero cumple. El modo historia es relativamente corto, se queda en 8 horas escasas solo la aventura de Batman, aunque hay que añadir la aventura de Catwoman. Algo que me ha llamado mucho la atención es que en este juego no hay misiones secundarias, si no que tiene historias secundarias cada una con principio y un final, y esto alarga el jue-



ENER LO QUE ES IMPARABLE,
AN ES IMPARABLE



BATMAN AC		HISTORIA	9.8
GRAFICOS	9.0	MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	9.0

NOTA

9.3

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

go una barbaridad. Tambien hay que hacer mención a los trofeos y a los enigmas que son mas de 500 en total, todo en conjunto supera de sobra las 40 horas. Dignas de una obra maestra. Pero no todo acaba con eso, una vez terminado el juego nos dan un modo mas, llamado nuevo juego plus, donde los enemigos son más inteligentes y letales, y no habrá pistas ni ayuda en pantalla, empezaremos con todo desbloqueado, y los enemigos atacaran por sorpresa, sin saber cómo ni por donde. Un modo de juego donde de verdad seras el Autentico caballero oscuro.

CONCLUSIÓN

Una obra maestra para nuestras consolas, Batman vuelve a callar bocas a golpes. 40 horas de juego que daran para mucho y más. Recomendado al 100%.
Te guste o no Batman.




¿ QUIÉRES VER MÁS ?
http://jfrteam.deviantart.com/


GENERO: DEPORTES
PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA
DISTRIBUIDORA: EA
DESAROLLADORA: EA CANADA
FIFA 12
SI EL AÑO PASADO ERA UN BUEN JUEGO, ESTE AÑO EA LO HA EXPRIMIDO AL MÁXIMO
66 ANALISIS

Ha llegado la entrega anual de FIFA. Y de qué forma. Si el año pasado era un buen juego, este año EA ha exprimido al máximo el potencial de las consolas para entregarnos un simulador de fútbol pulido al máximo. Bueno, o al menos eso han intentado. Cierto es que año tras año les va quedando menos campo de mejora sobre lo que ya tenían, pero añaden cosas nuevas sin pulir demasiado, y es ahí por donde seguirán añadiendo mejoras en el futuro. En este caso me refiero, principalmente, al motor de impactos: ahora los jugadores colisionan de una forma más realista, un jugador corpulento puede tirar a otro más pequeño que se acerque a intentar quitarle el balón, por ejemplo, pero tiene ciertos problemas como faltas que pitan al jugador que ataca por tirar a un defensa que le presiona, jugadores que si se caen muy juntos tardan un buen rato en levantarse o que hacen giros muy bruscos repentinamente, o tropezones accidentales donde una persona normal no caería. Por eso digo que aun tienen campo de mejora. Otra de las mejoras más im-









portantes de este año, ha sido el control de nuestra defensa. Ahora ya no podremos mandar a otro jugador a robar un balón, si no que como mucho podremos mandarle a cubrir al rival, y tampoco podremos presionar directamente sobre los contrarios, si no que tendremos que hacerlo de forma manual, pudiendo agarrarles para evitar que tiren bien o que se marchen corriendo, aunque correremos el riesgo de entrar a destiempo y que nuestro jugador se quede muy descolgado de los rivales. Esto supone un claro aumento de la dificultad, pero un mayor control sobre el equipo a fin de cuentas. Por lo demás, podremos ser testigos de lesiones en tiempo real, y si un jugador se nos cansa mucho también puede hacerse daño en una carrera y empezar a cojear. Además, el juego ha visto mejorada la IA de los porteros, que ahora también son capaces de echar las piernas al suelo para despejar los tiros rasos, y es mucho más complicado batirlos en el mano a mano, amén de que las vaselinas ya no entran con la facilidad de antes. Pero no solo los porteros han subido de nivel, la CPU se ha convertido en un peligroso rival, con una forma de defender infranqueable en la máxima dificultad, y un ataque capaz de ver jugadas que ni Cristiano Ronaldo y Messi juntos. Casi será más reto enfrentarse a ella que a algunos jugadores que encontremos por el online. Cosas que no me han gustado, que sigue siendo muy fácil clavar los tiros de precisión, ya que el portero realiza mal esas estiradas, y que las faltas, una vez sabes lanzarlas, sin importar demasiado la media, es sencillo marcarlas. Son los únicos puntos que queda por pulir de la jugabilidad, cada año



más realista. Por lo menos han tenido a bien renovar los comentarios, que por fin he dejado de escuchar cosas como: "El Arsenal ha llegado a la final de la Champions", comentario presente desde que realmente ocurrió, allá por el FIFA 07. Del resto de modos de juego, Ultimate Team se ha integrado mucho mejor con el juego, de forma que ya no es tan engorroso entrar como hace un tiempo, que era como entrar a otro juego dentro del propio FIFA, y tanto la interfaz como los menús se han rediseñado para facilitarle la vida a los jugadores. Ahora será mucho más sencillo subastar y comprar jugadores, enfrentarnos con otros rivales, o incluso podremos medir nuestro equipo a un "dream team" que incorpora a los mejores jugadores de cada semana. Y creedme si os digo que enfrentarse a un equipo con Cavani, Messi y Van Persie arriba no es tarea sencilla. El modo mánager va tomando color poco a poco, y EA va dejando entrever detalles que se asemejan a su otro título anual de PC, FIFA Manager. Al igual que el año pasado, podremos combinar la gestión del club con la de nuestra propia carrera (u ocuparnos sólo de ésta), partiendo desde los reservas, y teniendo que hacernos con un hueco en el equipo.

Por último, mención aparte merece el modo online, que este año trae unas cuantas novedades. Primero, los amistosos con amigos ya no serán tan "amistosos". Ahora entraremos en una mini temporada a 18 puntos, y el primero que alcance esa cifra, gana, así que cada partido será una pequeña final, y gracias a este aliciente se generarán piques (in)sanos. Por otra



...VA TOMANDO COLOR Y ...A MÁS A FIFA MANAGER



parte, las partidas igualadas nos permitirán ir ascendiendo entre divisiones gigantes creadas con todos los jugadores de FIFA 12. Cuanta más alta sea la división donde juguemos, mejores rivales iremos encontrando. Y también tendremos la posibilidad de jugar copas organizadas por EA, donde nos enfrentaremos a gente que se encuentre en la misma parte de la eliminatoria que nosotros. Estos torneos duran unas cuantas horas en las que tendremos la posibilidad de jugar, y después, tendremos que empezar de nuevo. Otra pequeña pero interesante novedad, es que todo lo que hagamos nos irá dando experiencia, e iremos subiendo de nivel. Podremos compararnos con la gente que tengamos agregada en la consola, y además, en cuanto seleccionemos un equipo favorito, toda nuestra experiencia se añadirá a la de ese equipo. Entonces, se hace una media entre los seguidores de cada club y los puntos que tiene cada uno, y se establece ahí una clasificación. Como norma general, los clubes grandes al tener tantos seguidores, y no todos ser jugones, tienden a estar en los



FIFA 12		TRAYECTORIA	9.9
GRAFICOS	8.7	MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	9.9

NOTA **9.0**

REALIZADO POR ALVARO NARANJO

puestos bajos de las tablas, pero aun así motiva ayudar con todo lo que juegas y haces en el juego a que tu club esté lo más alto posible en las clasificaciones.

Por último, no quiero acabar el análisis sin darle una mención especial al modo de juego de cinco contra cinco que incorpora la versión de 3DS. Estadios callejeros o el mítico de futbol indoor que en su día tuvo FIFA 98 regresan para aportar una diversión extraordinaria. Partidos a medio caballo entre FIFA y la versión callejera, FIFA Street, cortitos pero intensos, donde tendremos la posibilidad de jugar amistosos o copas de pocas rondas, bien regionales, bien internacionales, bien mundiales. Espero que EA vea que ha acertado de pleno, y el año que viene veamos la novedad presente en todas las versiones.

CONCLUSIÓN

Muchos se preguntarán, como todos los años, si realmente merece la pena cambiar a la nueva entrega. Por mi parte, os animo a hacerlo. Primero, el motor de impactos, a pesar de los fallos que tiene que pulir, dota de bastante realismo los partidos. Segundo, aprenderéis a jugar de verdad a FIFA, ya que el control manual de la defensa no es precisamente sencillo, y nos olvidaremos de la sencillez de mandar a uno o dos jugadores a por el balón, pasando a tener que ocuparnos nosotros de cada robo que queramos hacer. Tercero, las mejoras en todos los modos son notables, y mejorarán la experiencia de juego sobre FIFA 11. Y cuarto, no es lo mismo jugar con las plantillas actualizadas después del mercado tan movidito que hemos tenido, que con Cesc en el Arsenal, Mata en el Valencia, o Alexis en el Udinese.



GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC

DISTRIBUIDORA: EA

DESAROLLADORA: BIOWARE

DRAGON AGE II
MARK OF THE ASSASSIN

EA y BioWare anuncian un nuevo DLC para Dragon Age II llamado DA II: La Marca del Asesino para PS3, Xbox 360 y PC. Nuevamente continuaremos con la vida de nuestro protagonista Hawke, y esta vez nos aliaremos con una astuta asesina llamada Tallis. Tallis es una elfa de los bosques que está inspirada en un personaje de Dragon Age Redemption, Felicia Day. Ella nos propondrá un viaje, en el que por supuesto nos acompañara. Se trata de la búsqueda de una preciosa reliquia que pertenece al duque



Orlesian. Pero no será fácil lograr nuestro objetivo porque la joya estará a buen recaudo.

En este DLC nos encontraremos con un mundo nuevo para explorar, un entorno abierto con pocos limites, y lo mejor es que no necesitaremos haber completado Dragon Age II para jugarlo. También nos encontraremos con nuevos enemigos y una nueva historia bastante larga. Tanto gráficos y jugabilidad siguen los mismos hilos que el juego principal, por lo que no notaremos ningún cambio, exceptuando lo dicho antes, que aumenta la historia en unas horas, detalle muy bueno, porque muchos nos quedamos con más ganas de seguir jugando y además nos iremos encontrando con enemigos, tanto humanoides como bestias que todavía no conocíamos.

El mejor escenario que ha añadido este DLC es el castillo, es impresionante luchar dentro de él y además para que llegamos bien preparamos los enemigos irán aumentando su daño y su vida conforme vayamos avanzando en la historia.



REALIZADO POR BIBI RUIZ



EL MEJOR FORZA DE LA HISTORIA DE MICROSOFT

Los amantes del mundo de las cuatro ruedas están de enhorabuena ya que desde hace escasos días que ha salido a la venta el videojuego en exclusiva para Xbox 360 Forza Motorsport 4. Tan solo ha pasado un año desde la anterior entrega y los chicos de Turn 10 vuelven con lo que posiblemente sea el mejor Forza que ha dado esta generación de Xbox. Para empezar, decir que una vez más, nos encontramos con un simulador de conducción, pero eso no implica que el juego no sea solo para jugadores muy hábiles en este tipo de géneros, ya que en Forza 4, existe un amplio abanico de opciones que ayudaran al jugador a que se adapte poco a poco al juego, como frenadas automáticas, indicación de trazada, posibilidad de retroceder y corregir una salida de pista o un golpe al intentar adelantar a un rival, entre otras muchas, pero no es algo novedoso en este título a decir verdad, Forza 4 hereda gran parte de la jugabilidad y los menús de Forza 3, solo que ha recibido un toque de simplicidad a la hora de navegar entre dichos menús. Y dicho esto, continuamos ahora sobre su desarrollo, al igual que

en la anterior entrega, tendremos varias formas de explorar este mundo, la principal opción, será el modo Temporada, donde después de seleccionar un vehículo, empezaremos a competir en diversas modalidades de diversos lugares del mundo, para poco a poco, avanzar en nuestra carrera automovilística y convertirnos en un gran piloto. El transcurso es muy simple, a medida que ganemos carreras, iremos ganando dinero, ese dinero lo podemos invertir en mejorar nuestro coche y seguir compitiendo con él, o comprar otro coche de entre las más de 80 marcas oficiales de coches y un total de 500 vehículos distintos. También nos irán regalando coches o dinero las distintas marcas de coches por correr con sus respectivos vehículos o simplemente por nuestra experiencia obtenida en cada carrera.

En su apartado grafico, Forza 4 se lleva el broche de oro, superando con creces a su antecesor que ya dejo el listón muy alto, ahora la sensación de velocidad es más real, la vista interior del vehículo cuenta con

>>







mejoras tanto en detalles en el coche (cada coche esta detallado exacto al coche real) como en la sensación de que vamos realmente dentro, un detalle que nos ha gustado mucho por ejemplo es que en la salida de un túnel nos dé el sol de lleno y realmente te deslumbra, o también al coger una alta velocidad, notamos una ligera vibración en el volante. Otro detalle muy importante es que a pesar de su elevado nivel grafico tanto en los entornos como en los vehículos rivales es que no se percibe en ningún momento ninguna ralentización, como en el caso de Forza 3, que cuando recibíamos una notificación de Xbox de que algún amigo se conectaba o algo por el estilo, durante unos segundos el juego se ralentizaba incomodando mucho la jugabilidad.

Su jugabilidad también precede de su antecesor, gracias a las ayudas para jugadores más novatos mencionados anteriormente. Pero para los que buscan un desafío de verdad, también pueden desactivar todas las ayudas y ahí es donde le sacamos todo el partido al juego ya que cada vehículo se comporta de una forma distinta según sus características y modificaciones realizadas, lo que hace que cada vez que cambiemos de coche sea un empezar de cero en ajustes y configuraciones. Hablemos un poco ahora de sus modos y opciones, está claro que en este título no es todo correr, también tendremos la ocasión de personalizar nuestros coches con un sistema ya pionero en la saga Forza, la creación de vinilos, aunque por desgracia no han mejorado y sigue siendo igual de complejo que en



Llena tu garaje con los coches más emblemáticos de la historia automovilística

sus anteriores entregas, pero si le dedicamos mucho tiempo, podremos llegar a hacer obras de arte en nuestros vehículos. Aparte de que podemos mejorar el rendimiento de nuestro coche, también podemos personalizar las características de las piezas nuevas que montemos en el, optimizándolo aun mas si puede, a eso se le llama "tuneo". Otra cosa que podemos hacer y que ya viene siendo habitual es la posibilidad de guardar nuestras repeticiones, hacer fotos en cualquier momento de nuestro coche y crear pequeñas secuencias de video de nuestros mejores momentos… todo esto, los vinilos, los tuneos, las fotos, etc. lo podemos compartir con otros miembros a través de una opción online del juego, allí podemos ver y comprar diversos tuneos y diseños para coches que otros usuarios han creado al igual que podemos ver sus fotos y sus repeticiones. Pero la cosa no queda aquí, como novedad en Forza 4 ahora podemos unirnos a un club de coches o crear el nuestro propio e invitar a nuestros amigos a que se unan a él, podemos ver sus tiempos de vuelta y descargar sus fantasmas para poder superarlos y ellos hacer lo mismo con nosotros. También podemos compartir coches con los miembros del club para competir online o simplemente para fardar, son muchas las posibilidades.

Otra de las novedades que nos aporta este título es el denominado "Autovista" el cual nos permite elegir entre una lista



de coches para “observarlo” en vista libre tanto con un mando normal como con el dispositivo Kinect, donde apreciamos todo el potencial grafico de la consola pudiendo disfrutar de cada detalle y cada línea del vehículo, además, podemos interactuar con él, abriendo el maletero, el capo, las puertas, incluso podemos entrar dentro y arrancar el motor. Dispondremos de varios coches bloqueados que conseguiremos aceptando diversos desafíos. Como guinda y para los seguidores de la saga Halo, si conseguimos desbloquear todos los coches en Autovista nos obsequiaran con un Warthog totalmente detallado, aunque por desgracia solo lo podremos contemplar en Autovista y de ninguna manera poder conducirlo.

Por último hablar de su apartado sonoro que seguirá su línea de mostrarnos una música más acorde con la armonía que nos brindan los menús y algunas canciones más ajustadas en los momentos de la carrera, los efectos sonoros aun no llegan al nivel deseado ya que los derrapes siguen sonando igual que en Forza 2 y el sonido del motor a veces nos dará la sensación de que son los mismos en varios coches. Aun asi, estos detalles no restan puntos al acabado final del juego que seguro nos proporcionaran horas y horas de diversión y entretenimiento.





FORZA MOTORSPORT 4		TRAYECTORIA	9.5
GRAFICOS	9.3	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	9.8

NOTA
9.0

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

Una jugabilidad que se adapta a la experiencia del jugador en esta clase de juegos

CONCLUSIÓN

No tengo palabras para describirlo, prefiero que lo descubráis vosotros mismos, es el mejor Forza que he podido probar, sus modos de juego tanto offline como online os darán mucho de qué hablar, además si tenéis tuneos y diseños de coches en Forza 3, los podéis cargar para Forza 4. Lo único que lamento es que no dispongan de las ya demandadas carreras nocturnas o incluso con lluvia, de momento si que hay carreras de madrugada, mediodía o atardecer, que ya influye en la temperatura de los neumáticos. No esperes a que siga contándotelo, si te gusto Forza 3 y disfrutas de este mundo del motor, no lo dudes, Forza 4 es tu juego.

GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESAROLLADORA: KONAMI

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

CONVIERTETE EN UNA ESTRELLA CON SU MODALIDAD "SER UNA LEYENDA"

Recientemente salió al mercado con la ya empezada temporada de la liga BBVA 2011-2012 el videojuego de Konami PES 2012 y aunque la polémica ya estaba servida al lanzar un juego con las alineaciones de la temporada anterior, ese problema ya ha sido corregido gracias a la actualización lanzada hace unos días y que se puede descargar a través del propio juego o en el bazar de Xbox Live y totalmente gratuita. Dicha actualización, corrige algunas irregularidades que traía el juego (como por ejemplo que al Real Madrid no le conseguíamos meter gol ni de penalti y por el contrario, algunos porteros de otros equipos de alto nivel tenían unos fallos de principiantes...) y se pone al día respecto a las alineaciones de los jugadores de algunos equipos y a las últimas incorporaciones de jugadores recientemente fichados.

Dicho esto, ahora hablaremos un poco de la mecánica del juego. Tanto para los que ya conocen la saga como para los que no, descubrirán novedades en su jugabilidad como un sistema de control por desmarque, lo que nos permite controlar a un jugador que no tiene balón, que aunque parezca complicado es un sistema muy útil y que nos permitirá crear jugadas de lo más espectacular. Dicho sistema, también se puede aplicar en saques de falta, fueras de bandas e incluso saques de esquina, dándonos la posibilidad de situar a nuestro jugador en la mejor zona donde pueda recibir un balón sin que nos presione el rival. Por todo lo demás, la mecánica del juego hereda la de ya anteriores entregas, pero





ahora con una mejor respuestas con los sticks a la hora de hacer regates y de realizar los pases, dándonos sensación de fluidez y naturalidad aunque en algunas ocasiones los jugadores se comportan de una forma monótona e incluso no respondan exactamente a lo que deseamos. Los distintos modos de vista de cámara ayudan mucho, también en su jugabilidad, dándonos incluso la posibilidad de poner una cámara donde prácticamente veremos todo el campo a cambio de la sensación de que parece que todos los jugadores sean exactamente iguales y la complejidad de realizar pases en corto o incluso poder realizar regates.

Este nuevo título futbolístico presenta un acabado grafico muy elevado con respecto a sus antecesores, llegando a ver miles de gestos en las caras de los jugadores que logran la perfección con respecto a jugadores reales, los estadios, la luz tanto natural de un partido diurno, como la de los focos en los partidos nocturnos, están muy bien logrados y las sombras siguen con detalle el movimiento del cuerpo, quizás un apartado que aún queda por mejorar seria los efectos de la lluvia ya que no se logra apreciar mucho la sensación de lluvia y mucho menos el estado del césped durante el transcurso del partido.

Por otra parte tenemos el apartado sonoro donde tendremos únicamente música en los menús, ya que durante el transcurso del partido contaremos con una muy lograda ambientación por parte del público que según la jugada, reaccionaran de una forma u otra muy natural y no solo oiremos al público, en ocasiones llegaremos a oír gri-



tar a nuestro entrenador o al del equipo contrario. Y también contaremos con los comentarios de Carlos Martínez y Maldini, conocido ya por todos los que son seguidores del deporte rey y aunque en algunas ocasiones está muy logrado, en otras incluso llegan a cortarse mientras estaban diciendo alguna frase (también tengo que decir que eso solo me ha pasado antes de la actualización de octubre…).

Este título dispone de varias modalidades de juego donde nos encontraremos los ya típicos partidos amistosos, zonas de entrenamiento, donde podremos aprender mejor los controles y la mecánica del juego, podremos jugar varias clases de ligas donde destacamos que la liga española (la liga BBVA)cuenta con todas las licencias de los equipos y volviendo al principio recordad que después de la nueva actualización ya si están los jugadores "donde tienen que estar" aunque seguimos teniendo en la liga inglesa solo a dos equipos oficiales, la liga francesa, la liga italiana que aunque no tenga nombre oficial si están los equipos oficiales, la liga holandesa e incluso la liga sudamericana que se conoce como "Copa Santander Libertadores" y además tendremos a disposición casi todas las selecciones mundiales de todos los continentes.

Otra novedad en este juego es una opción llamada "Football life" donde tendremos varios modos de juego dándonos la posibilidad de meternos en la piel de un entrenador, dirigiendo y gestionando nuestro equipo para ir consiguiendo victorias y títulos. En otro modo de juego llevaremos la carrera profesional de un solo jugador que se iniciara en equipos de tercera e irá ganando fama mientras asciende entre equipos de cada vez más alto nivel.

Ya por ultimo destacar el apartado online, donde encontraremos partidas con conexiones excelentes en la mayoría de los casos y un dato muy curioso, al final del partido podemos valorar al rival según haya transcurrido el partido para evitar a los ya famosos "tramposos" o incluso a los que se desconectan cuando van perdiendo. El funcionamiento es simple, si un usuario recibe varias valoraciones negativas, entrara en un grupo con usua-

>>



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

		TRAYECTORIA	8.8
GRAFICOS	7.9	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.5	TRADUCCION	9.6

NOTA 8.0

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

rios con valoraciones similares a las suyas, llegando incluso a ser vaneados durante un periodo de tiempo.

Y ahora sí, para concluir definitivamente, el juego cuenta con una aplicación llamada "myPES" que nos permite compartir con usuarios de Facebook todos nuestros avances y progresos que logremos en el juego.

CONCLUSIÓN

Si eres seguidor fiel de PES y si también sigues la liga con entusiasmo, sin duda este es tu juego, recreaciones muy fieles a la realidad, una jugabilidad correcta y poco más. Quizás sea el mejor PES que hayamos visto en mucho tiempo, pero aun asi, hay muchos aspectos que deberían mejorarse. El tiempo dirá si veremos un PES aun mejor o de lo contrario otro intento por llegar a lo más alto...



¡SÚBETE Y PISA A FONDO!
CRASH
TIME
3D
COBRA
K COBRA 11
CRASH
TIME 3D
NINTENDO 3DS
7
www.pegi.info
dtp
entertainment
AG
PLAYTAINMENT
NINTENDO 3DS

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: ID. SOFWARE



¿PREPARADO PARA SOBREVIVIR A ESTE ENRABIADO Y SALVAJE MUNDO POST-APOCALÍPTICO?

Un meteorito impacta sobre la tierra, un experimento para la supervivencia de la raza humana consigue salvar a un grupo de personas, uno de ellos eres tú, estas solo en un mundo post-apocalíptico que parece no tener final, sobrevive como puedas y no te fies de nadie.

Pocos juegos llaman mi atención mirando la caratula frontal del juego, de hecho siempre tengo que leer la parte de atrás para enterarme de que va el juego...en este caso solo con mirar la caratula me basto para decir ¡este juego es bueno!, en la imagen de la caja se nos muestra un mundo destruido, y un superviviente, combinación perfecta. Una carátula simple que parece que no dice nada, pero lo dice todo.

La idea principal de Rage es la formula de shooter en estado puro con elementos de exploración a lo bestia, un mundo post-apocalitico estará a nuestros pies para ser explorado, con gran variedad de objetos, misiones secundarias para aumentar aún más las posibilidades.

Tras el impacto de un meteorito en la tierra, nuestro mundo se convierte en un infierno. Donde sobrevivir es un milagro, encarnamos a un superviviente del impacto. En la introducion podemos ver como durante el impacto se lleva a cabo el Proyecto Edén, el cual consiste en mantener bajo tierra a un conjunto de humanos que 106 años después emergen a la superficie y se encuentran con que el mundo ya no es lo que era. Para no morir tendremos que colaborar entre los supervivientes, pero nadie es de fiar. Explorar, colaborar y no dejarte amedrentar por nadie sera tu salvación.

El sistema de misiones sera como en cualquier juego del genero, buscar, encontrar una misión y recibir algo a cambio, bien sea dinero, armamento o algo util, aunque en Rage no todo es disparar, también podremos ganar algo extra haciendo carreras o jugando a las cartas. Otro modo es haciendo las misiones secundarias, de las cuales no sacaremos casi nada a cambio, pero si nos darán un ápice más de entretenimiento, y por supuesto alargara las horas de juego. Para ayudar en la inmersión a este mundo, están el resto de personajes, muy bien logrados,



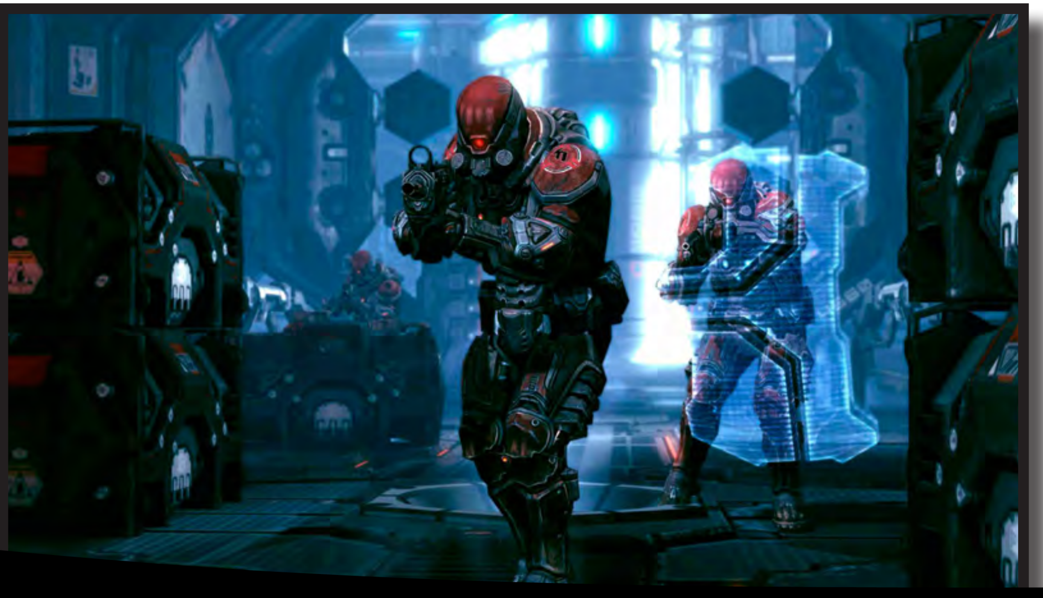
cada uno con una actuación de voz excelente y una animación alucinante. Casi todas las misiones, incluso las misiones secundarias, se sienten como una parte importante de la historia del juego y la narrativa. Detro del mundo abierto del que disponemos, encontraremos distintos ambientes diferenciados, y aquí es donde esta el error más grande del juego, porque no tendremos un mapa donde ver las misiones, simplemente cojeremos un camino y a rezar para que en esa dirección encontremos alguna, si no, vuelta a empezar.

El dinero que vayamos ganando, podemos invertirlo en mejorar nuestro armamento o nuestro coche con el fin de poder ganar más competiciones, también podremos invertirlo en cambiar la indumentaria de nuestro personaje y adaptarlo a nuestro gusto según las posibilidades.

Durante las muchas partes de acción del juego nos encontraremos ante variados enemigos, cada uno con su IA disitnta, cada enemigo piensa diferente que lejos de limitarse a atacar-







nos de frente, en RAGE corren, saltan, esquivan, nos rodean, se cubren y buscan cobertura por el escenario si se ven acorralados y en peligro y tú deberás actuar en consecuencia, no valdrá liarse a tiros y salvese quien pueda. Donde los bandidos trataran de cubrirse y esconderse y lo muntantes iran a por ti sin sentimiento ni conocimiento. Los combates con los jefes finales son espectaculares, no descansaras ni un momento, solo encontraremos acción sin límites, sin ninguna ayuda, ni minas ni granadas que se pegan ni nada, solo munición, armas y sangre, mucha sangre. Estad atentos, pues de vez en cuando nos veremos atacados por hordas de enemigos que nos atacan desde diversas direcciones a la vez.

El arsenal de que dispondremos será variado. Contaremos con rifles estándar de asalto, escopetas, rifles de francotirador, y la sigilosa ballesta, todos ellos modificables en muchos aspectos, pudiendo añadir diferentes tipos de balas para conseguir diferentes efectos y daños, y los elementos rescatados en todo el desierto se pueden utilizar para crear nuevos y útiles elementos. Este titulo cuenta con el nuevo motor gráfico idTech 5 que hace maravillas, gracias a él, conseguimos un mundo completo cargado, sin errores técnicos y sin tirones, eso sí, con un tiempo de carga más o menos extenso que se justifica al ver la inmensidad del escenario. Los movimientos de los personajes son casi perfectos, muy del estilo de L.A Noire, las texturas son brillantes y nítidas dejando de lado cualquier textura borrosa que pocas veces aparecen. Eso si, preparaos para leer subtitulos con lupa, porque en este juego son pequeños, cosa que no entiendo, como un productor de juegos permite ese tamaño de le-

>>



RAGE ES UN JUEGO DE MUNDO ABIERTO QUE NOS PERMITE EXPLORAR TODO



RAGE		HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.0	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.7	TRADUCCION	9.0

NOTA

9.1

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

tra. Por lo demas Rage presenta unos graficos de escándalo.

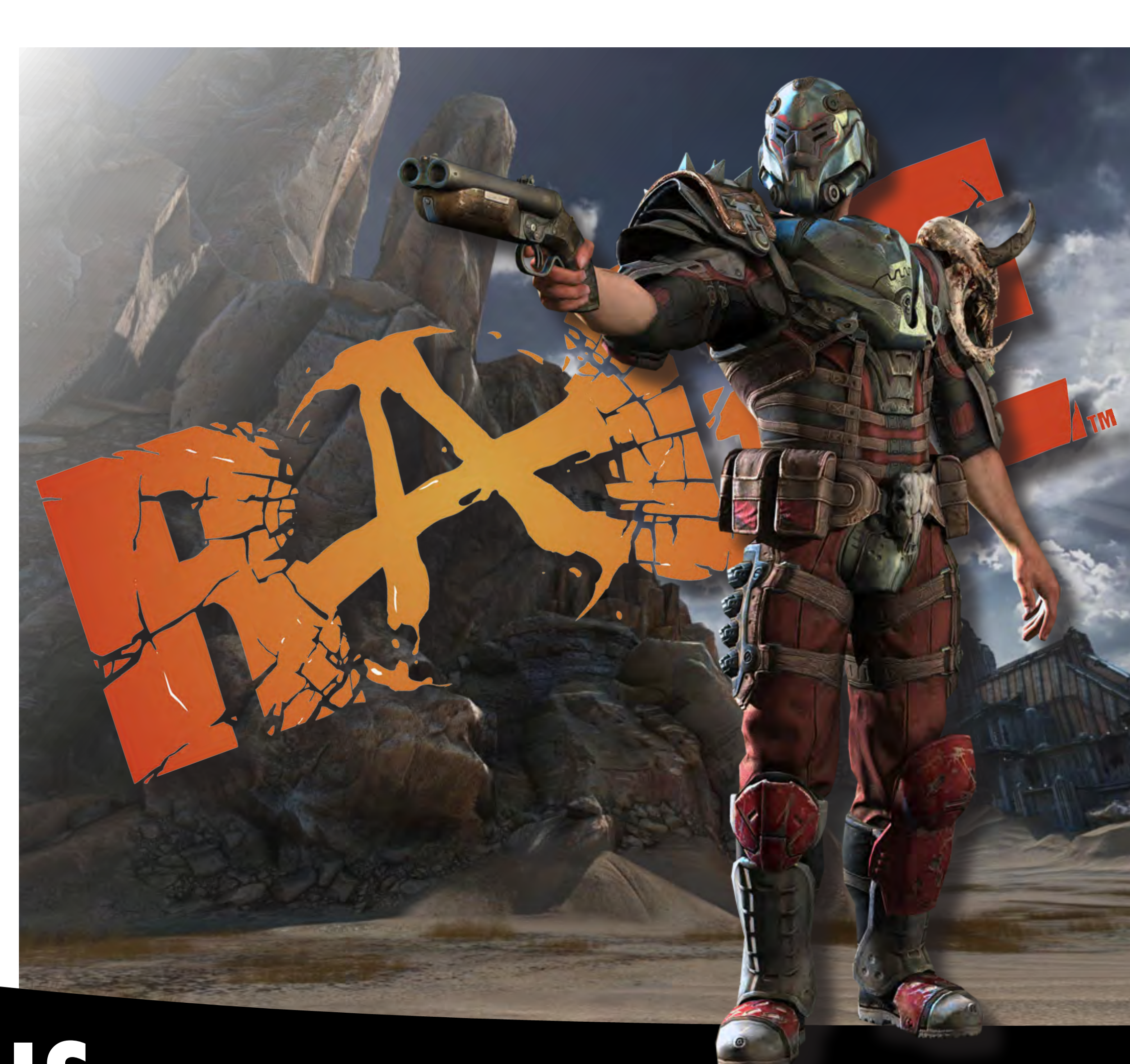
Aunque no encontramos ante un mundo casi creado al milímetro, la interacción es casi nula no podremos destruir prácticamente ningún edificio, pero esto es perdonable a tan perfecto mundo post-apocalíptico.

La banda sonora acompaña cada momento, acertando siempre con una melodía que anima y motiva, viviendo momentos realmente épicos, sobre todo con algún jefe final.

Contamos con más de 15 horas de juego, sin contar con las secuandarias, añadiendo tambien el modo online, que esta vez no será un modo online a lo call of duty si no que sera un conjunto de misiones que podremos jugar de forma online cooperativa. Una apuesta arriesgada que puede triunfar.

CONCLUSIÓN

Id Software, nos sorprende tras 4 años de desarrollo con Rage, un juego que es bueno desde que ves la carátula hasta que lo acabas. Acción desenfrenada al mismo tiempo que exploramos un mundo abierto.



GENERO: ROL

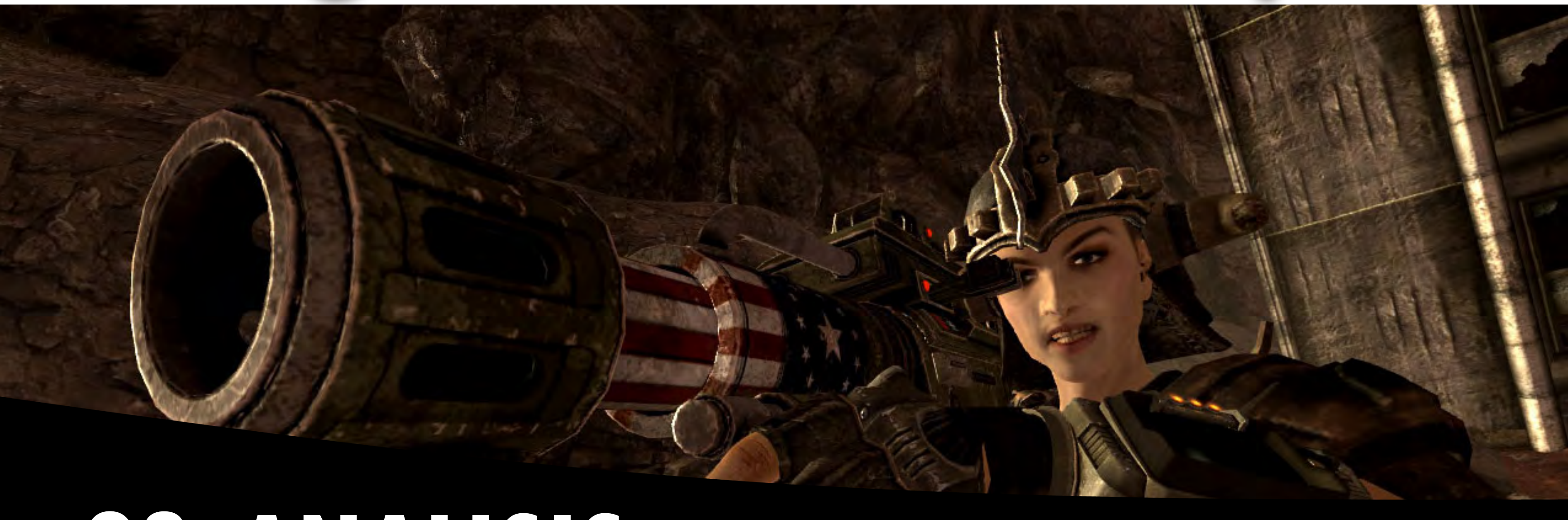
PLATAFORMAS: PC, PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: PSN

DESAROLLADORA: OBSIDIAN ENTER.

Fallout NEW VEGAS

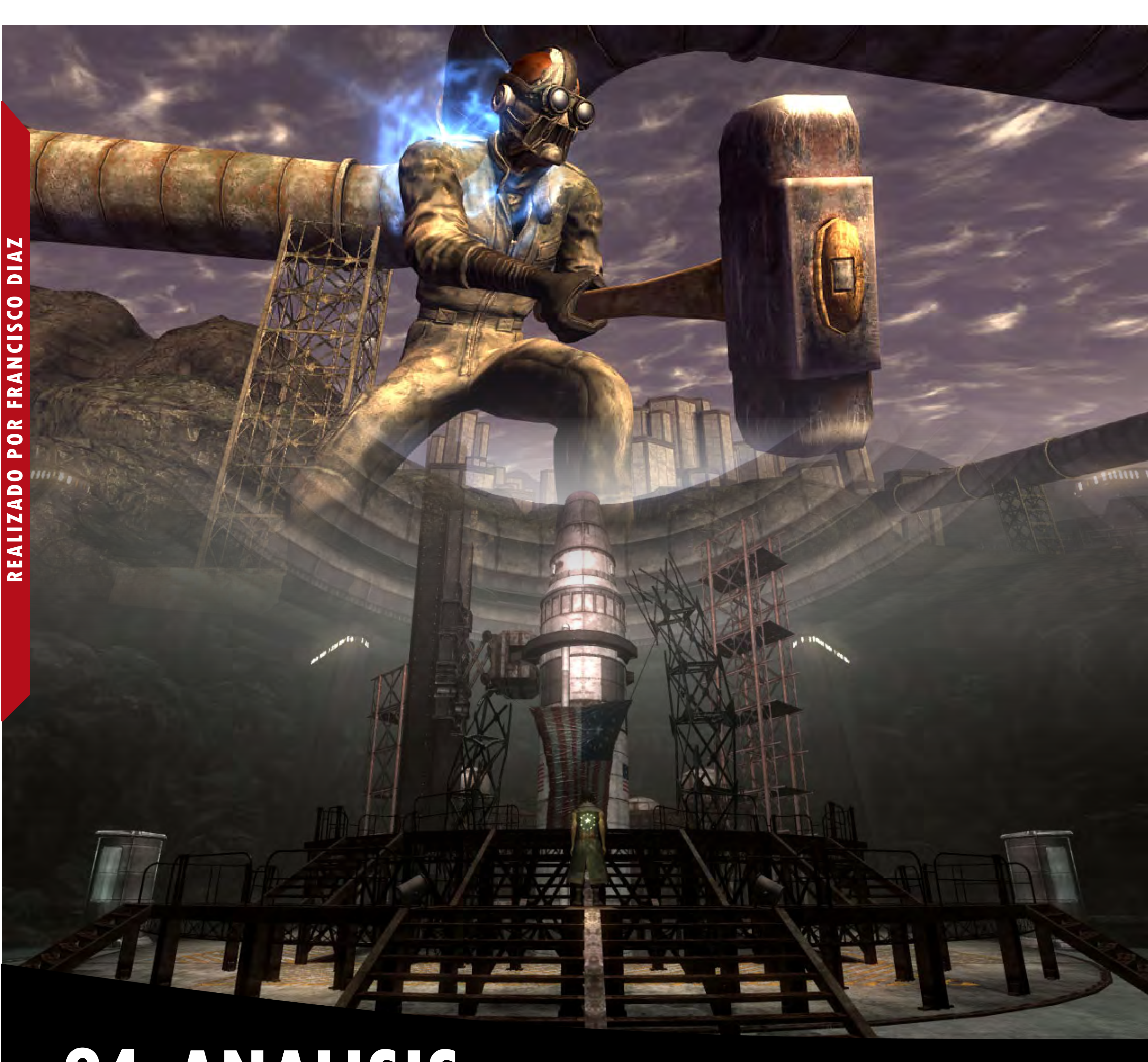
Un nuevo DLC llega a Fallout New Vegas, Lonesome Road ¿Dispuesto a jugar?



El Mensajero Seis se pondrá en contacto con nosotros, un hombre llamado Ulysses, un famosos mensajero del que hemos oído (aquel que al principio de Fallout: New Vegas se niega a entregar el Chip de Platino). Ulysses, te promete explicar porqué no aceptó el trabajo, pero… solo si tú estás dispuesto a hacer un último viaje a canyons of the Divide, un páramo destrozado por los terremotos y violentas tormentas. Este DLC se puede considerar el más importante desde que apareció FNV porque se nos desvelan algunos detalles sobre la ficha que nos entregaron justa antes de morir nosotros. Os aconsejo que juguéis el DLC algunas veces porque no todos los finales serán iguales, y el final es algo que siempre nos gusta ver ¿Cuántos finales diferentes hay? ¡Descúbrelo tú mismo! Además nos dará nuevas horas juego, muchas más que los demás dlc's ya publicados. Como siempre nosotros haremos nuestro propio camino, nuestras acciones harán que se nos muestren nuevas localizaciones en el mapa, y para ser más exactos habrá dos: Dry Wells, que se accede una vez nos montemos en una barca en Cottonwood Cove y otro es Paso más allá del Puesto de Avanzada Mojave. Otra de las novedades que incluye este juego es que tenemos nuevas armas para usar, como por ejem-



plo, Vieja Gloria, un estandarte de la legión con el que podremos pegar a quien queramos. Y no hay que olvidarse de una nueva habilidad que os gustará bastante, Lecciones aprendidas. Esta nueva habilidad hará que recibamos un extra con cada nivel que tengamos, la experiencia que consigamos se incrementara un % igual a nuestro nivel, y la habilidad "Carga para llevar" hará lo mismo pero con los kilos, si tenemos nivel 20 podremos transportar 20 kilos más.




NO ES UNA CARRERA QUE GANAR.
ES UNA CARRERA
POR SOBREVIVIR.
NEED FOR SPEED
THE RUN
CORRE POR TU VIDA
A LA VENTA 17.11.11
WWW.NEEDFORSPEED.ES
PC DVD
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
App Store
Origin
©2011 Electronic Arts Inc. EA, el logo de EA, Need for Speed, el icono "N" y el logo de Need for Speed son marcas registradas de Electronic Arts Inc. Ford Oval y las placas de identificación son marcas registradas propiedad y con licencia de Ford Motor Company. Las marcas registradas de Matech Concept SA son utilizadas bajo licencia de Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, la forma y el diseño (imagen comercial) del SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPLE VEHICLE® y SUPERSNAKE son marcas registradas y/o marcas comerciales de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA y el diseño de COBRA SNAKE son marcas registradas de Ford Motor Company y utilizados bajo licencia. "PlayStation", "PS3", y son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 y los logos de Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizados bajo licencia de Microsoft. Nintendo 3DS y Wii son marcas registradas de Nintendo. ©2011 Nintendo. Apple y el logo de Apple son marcas registradas de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Los nombres, diseños y logos de todos los productos son propiedad de sus respectivos dueños y utilizados con su permiso. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.
16

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PC, PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: THQ

DESAROLLADORA: RELIC ENTERTAIMENT

WARHAMMER 40,000™

SPACE MARINE™

Primero dispara y luego pregunta

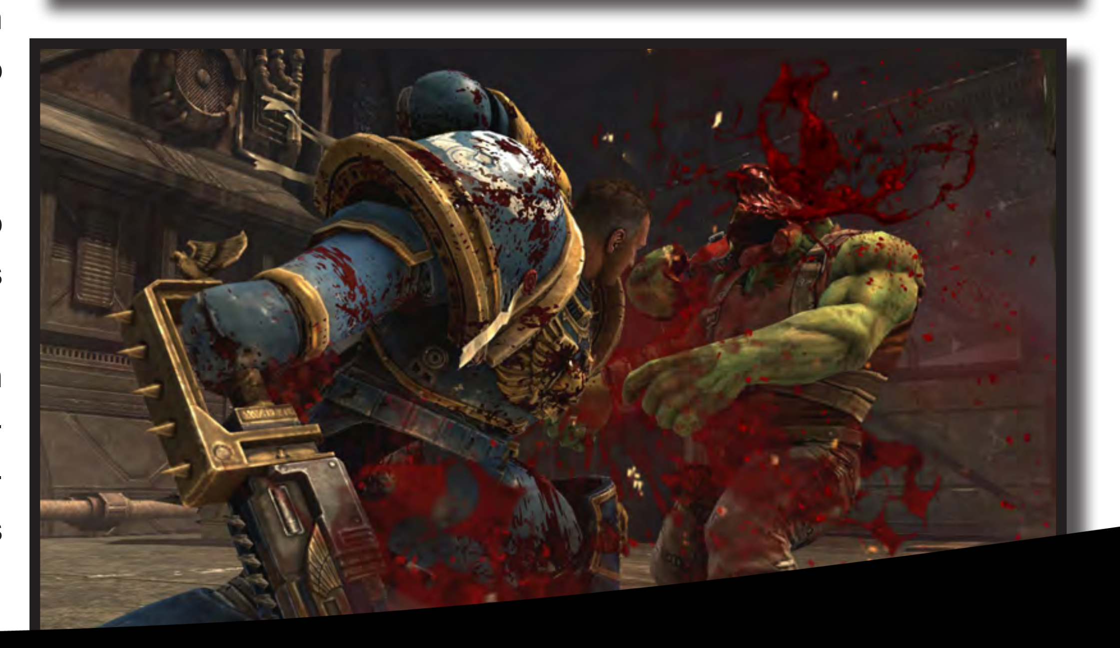
Se presenta Titus, capitán de la 2º compañía de Ultramarines, he sido destinado junto con un pequeño equipo al planeta Graia, una jorga gigantesca con un valor estratégico inestimable. Este enclave ha sido tomado por las fuerzas Orcas, pensamos que estas son manejadas por alguna fuerza en la sombra. Nuestro deber es recuperar el control de este planeta.

Relic vuelve a la carga con este espectacular titulo de acción en tercera persona, nos encontramos con una ambientación totalmente nueva en este mundo de Warhammer, si creías que no ibas a poder salir nunca de la estrategia en esta serie de títulos, aquí tienes Warhammer 40.000: Space Marine, acción a raudales en tercera persona para que no te pienses ni un segundo como destruir a tus enemigos.

Pero si crees que este juego no es para ti, que no te interesan los Warhammer ni nada parecido, estas equivocado, si te gusta la acción en tercera persona, rápida y mortal, no te vas a arrepentir, un juego para los aficionados







de disparar y luego preguntar.

La campaña individual se basa en un principio simple, recuperar el planeta de manos de los orcos, desde el primer momento que ponemos pie en planeta nos veremos rodeador de una frenética acción que no nos abandonara prácticamente en ningún momento. Solo esperaremos unos minutos para que la introducción nos sitúe en escena con lo que defendemos y por lo que luchamos y acto seguido ya estaremos dando leña por la gloria del imperio.

El juego tiene una gran serie de clips cinemáticos que nos irán encauzando en la historia, conociendo a personajes secundarios y contándonos nuestros logros y misiones. Pero aquí realmente lo que se pondrá a prueba serán tus reflejos, mataras a miles de enemigos que aparecerán de los rincones más insospechados, no te darán respiro, no deberás tener piedad, no podrás tener piedad, ellos no te la darán. Aunque el desarrollo de las misiones del juego es muy simple, básicamente se trata de ir de un punto a otro matando todo lo que encuentres, no cansa ni aburre, pues tienes tiempo para ello.

Desde el principio empezaremos a aprender el manejo de nuestro personaje, es bastante fácil e intuitivo, pero según pase el tiempo, iremos aprendiendo movimientos y combos especiales que serán muy necesarios para ir superando las misiones, machacando el teclado llegara un momento que no podrás seguir. Por supuesto si subes la dificultad al máximo deberás concentrarte y sacar lo mejor de ti para cumplir tus órdenes.

Todo ello va rodeado de un buen apartado grafico, donde todo tiene una ambientación perfecta, las imágenes del juego, pueden parece que no tiren hacia lo realista, pero esa es la gracia, todo es tal y como los aficionados de los Warhammer querrían que fuera.





WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE		HISTORIA	7.0
GRAFICOS	8.3	MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	7.7	TRADUCCION	7.5

NOTA

7.8

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

CONCLUSIÓN

En resumen, este juego es un antes y un después en el trabajo de Relic, en el mundo de los videojuegos de Warhammer y por supuesto en los títulos shooter en tercera persona, lo tienes todo, acción, rapidez, espectacularidad, ambientación, disparar y preguntar, un buen trabajo de la compañía que hará que los aficionados de este mundillo queden más que satisfechos con su obra.

oria del imperio



GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: CAPCOM

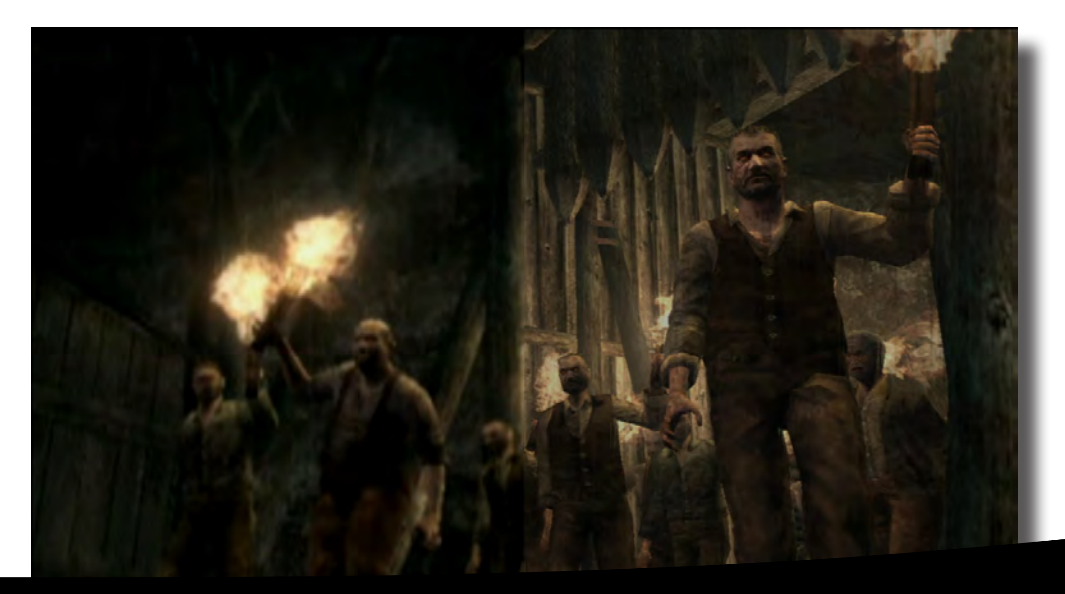
DESAROLLADORA: CAPCOM

LEÓN LLEGA A ESPAÑA... ¡AYÚDALO!

Otro juego más que se une a la moda del HD, un juego que llegó a GameCube y a PS2 en el año 2005, y un juego aunque considerado muy bueno para unos, recibió muchas críticas por los "españoles" del juego.







Comenzamos contando un poco la historia del juego, que esta versión en HD como es normal aparece inalterable. Nuestro protagonista, León ha sido enviado a España para encontrar a la reciente desaparecida hija del presidente de Estados Unidos. Se sospecha que fue raptada por una secta que tiene como centro de origen: España. Y efectivamente hemos dado en clavo, porque nada más comenzar el juego nos topamos con que todos los aldeanos son bastante sangrientos y agresivos; y rápidamente (aunque no por la velocidad que llevan) nos atacarán nada más aparecer nosotros en su punto de mira.

Aunque el juego no haya sido modificado hablaremos un poco de las características más peculiares con las que nos sorprendió. Uno de los puntos más destacables tal vez sea el cambio de género. Capcom esta vez se decidió por ampliar un poco más el estilo Survival Horror para convertir este juego más bien en uno de acción, y como novedad esta vez ten-



dremos muchas más munición para acabar con los infectados. El sistema de movimiento en su día era bastante bueno pero tal vez para esta edición podían haberlo retocado un poco ya que nos costará acostumbramos de nuevo y prácticamente olvidarnos del stick derecho.

Pues nada, ahora toca hablar un poco de los cambios que sí veremos en esta edición. Lo más notable sin duda el apartado gráfico, nos encontramos ante los gráficos y estilo original pero con un toque de calidad para disfrutar del HD. Aunque el juego ya tenga unos años, tanto el diseño de los personajes, como escenarios, enemigos, escenas cinematográficas son bastante buenas y por ello disfrutaremos del juego bastante, es un modo de re-jugar a un clásico tan destacable. El juego nos llegará con sonidos en ingles y un español un tanto peculiar, escucharemos a los enemigos maldecirnos y amenazarnos de todas las formas posibles pero lo dicho... con un castellano no muy correcto. Finalmente comentar que el juego ahora incluye logros para demostrarnos a nosotros mismos si somos capaces de completarlo al 100%.

CONCLUSIÓN

Es una perfecta oportunidad para recordar o probar por primera vez uno de los mejores Resident Evil, el juego que hizo una cambio en el género de la saga y además ahora en HD.



REALIZADO POR BIBI RUIZ

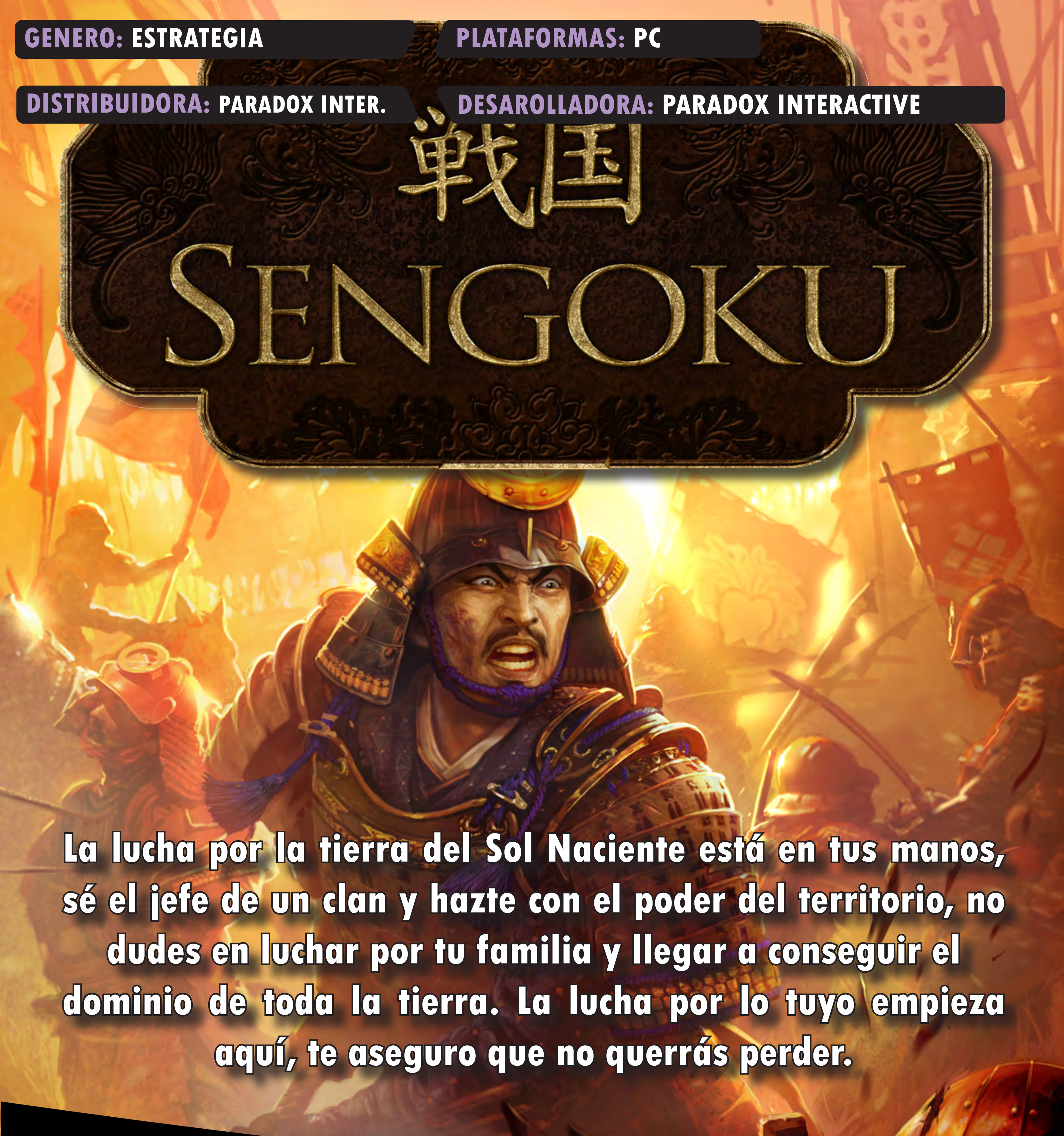

WINTER SPORTS
FEEL THE SPIRIT 2012
VE MÁS ALTO.
VE MÁS RÁPIDO.
DALO TODO.
SÉ EL PRIMERO.
NINTENDO 3DS
dtp entertainment AG
Independent ARTS
NINTENDO 3DS
3
www.pegi.info
Winter Sports 2012 – Feel the Spirit © dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Independent Arts Software GmbH. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. © 2011 Nintendo. Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en nintendo3ds.es

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: PARADOX INTER.

DESAROLLADORA: PARADOX INTERACTIVE



La lucha por la tierra del Sol Naciente está en tus manos, sé el jefe de un clan y hazte con el poder del territorio, no dudes en luchar por tu familia y llegar a conseguir el dominio de toda la tierra. La lucha por lo tuyo empieza aquí, te aseguro que no querrás perder.



CREA TU PROPIA DINASTÍA Y LUCHA POR LO QUE TE PERTENECE

Historia establecida en el siglo XVI de Japón, lucha contra tus enemigos para ganar la tierra del Sol Naciente. Paradox Interactive nos trae en esta ocasión una especialidad, una historia de estrategia en tiempo real, donde tendremos el control de una familia noble del Japón Feudal con la que tendremos que aumentar nuestra influencia, haciendo todo lo posible por obtener el poder del clan. El juego nos sitúa en la historia de Japón durante la época de los Reinos Combatientes, por lo que tendremos que negociar con otras culturas. Grandes ejércitos, con poderosos guerreros, ninjas y samuráis donde haremos lo posible por conseguir la victoria. Paradox nos pone en la piel del cabecilla de una famosa familia de samuráis, con fáciles menús que simplifican muchos aspectos del juego, a veces algo complejo, totalmente preparado para los que nos encantan las estrategias de aventuras históricas. Una interfaz sencilla, mapas, botones y decenas de posibilidades.

La parte más importante de Sengoku es la campaña de un jugador. En este modo, controlarás a un noble japonés, en lucha contra cientos de otros nobles controlados por el ordenador, todos intentando ganar la partida. El objetivo de Sengoku es controlar el 50% de las provincias de Japón, lo que te permite reclamar el título de Shogun en un tiempo límite de 36 meses, de esta forma, llegaremos a la victoria. Lo principal en una buena estrategia es tener muchas posibilidades de juego, así como opciones para poder controlar todos y cada uno de los estados del mismo, saber dónde está cada elemento y poder afrontar la misión atacando a los puntos débiles del adversario. Esto lo han tenido muy en cuenta sus creadores a la hora de elaborar el entramado de esta estrategia. Paradox hace juegos para todos, pensando en aquellos que piden el máximo de un juego de este tipo, estadísticas, mapas y campañas, son elementos imprescindibles para cual-



JAPÓN SE PONDRÁ A TU ¿ESTARÁS A

quier título de esta compañía. Ampliar tus dominios dentro de Japón no será fácil, pero no debes olvidar asegurar que la sucesión está a salvo, las dinastías, tal y como en la época donde se sitúa el juego, son imprescindibles para poder continuar la partida, incluso evitando posibles revueltas dentro de tus propios dominios, debido a la elección de sucesor. Cada personaje dentro de Sengoku tiene sus propios rasgos, honor, dinero… hace que este juego tenga grandes detalles y todo afecte a las decisiones que debes tomar, para poder conseguir el dominio de Japón.

Gráficamente, sabiendo que es un juego de estrategia, donde lo mas importante son las estadísticas e información que nos ofrecen, tiene bastante calidad; puede que los gráficos no sean muy llamativos, pero sí muestran exactamente lo que necesitamos en cada momento. El ambiente y el sonido está bastante bien doblado, consiguiendo estar a gusto jugando y logrando engancharte a la trama.

En cuanto a la historia, cabe destacar que siempre podrás hacer complot con otro clan para intentar luchar contra algún enemigo, facilitándote así el trabajo un poco, aunque también existen los pactos de no agresión



entre clanes y así poder centrarte en crecer por otro lado.

Un aspecto destacable y muy propio de la época, aunque un poco macabro, es lo que han llamado hacerte el seppuku, más comúnmente conocido como haraquiri, y que consiste en el suicidio con el objetivo de elevar el honor de tu familia y traspasar el mando del clan a otro miembro. Existe una versión multijugador de este título, fácil de utilizar y muy adictivo.

CONCLUSIÓN

Sengoku es un juego que ningún amante de las estrategias y cultura japonesa debería perderse, nos enseña todo lo que ocurría en aquella histórica época con bastante calidad de detalle e información. Cuando hablamos de Paradox, hablamos de estrategia y eso es lo que nos está mostrando, estrategia en estado puro. Reúne fuerzas y a da órdenes a tu ejército, ninjas y samuráis están a tu disposición y morirán por ti, siempre que no encontremos un traidor en la familia...

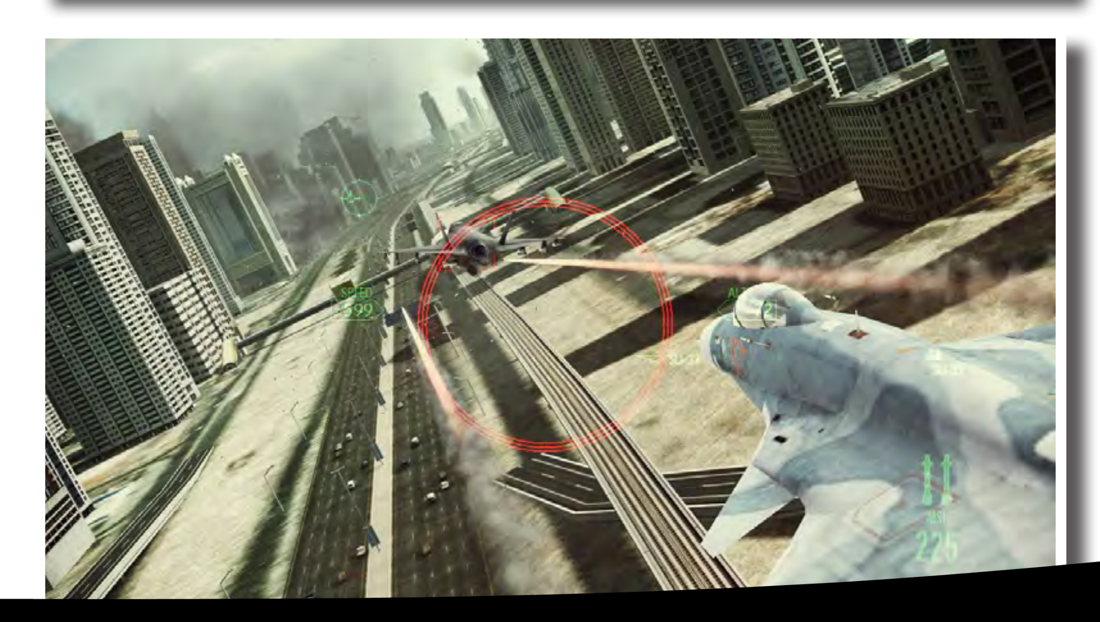


DOMINA LOS CIELOS DE MEDIO MUNDO

Vuelve el simulador de vuelo más querido y valorado por los fans de la aviación, vuelve Ace combat, con su nueva versión Assault Horizon







La historia nos situa poco años más del 2011, en torno al 2015 y 2016, controlando al protagonista Bishop del escuadrón Warwolf, con el cuál visitaremos lugares conocidos como Estados Unidos, Dubai o Rusia. Esta vez el juego nos ofreces lugares reales, y no ficticios como nos tenían acostumbrados en anteriores entregas, los reconoceremos fácilmente, estarán sus edificios más emblemáticos plasmados en el juego. Tal y como anuncio la desarrolladora, el guión corre de la mano del novelista Jim De Felice, y aunque no sea la historia lo más importante en este tipo de juegos, no ha conseguido que nos quedemos enganchados al argumento, de hecho es totalmente previsible y solo nos distrae un poco entre misión y misión. La verdad es que el argumento es flojo… pero no es lo más importante. Al igual que en otros simuladores, para esta ocasión se ha creado un control reducido, para optimizar todas las opciones en el menos espacio posible, aunque para los fans de la saga



se han conservado también los controles anteriores, podemos elegir como manejar a nuestro pájaro y adaptarlo a nuestra forma de jugar. Los controles, responden de la mejor forma posible, creando una simulación aérea de primera, aunque un poco limitada, pero eso sí, dando momentos de mucha acción. Gracias a un sencillo manejo, podemos hacer todo tipo de filigranas en el aire para asaltar a nuestros enemigos, contraatacar, esquivar misiles... Algo que, pudiendo ser repetitivo durante el desarrollo de las misiones, no llega a cansar por su excelente ambientación que logra que cada combate lo vivamos al límite. Y no todo será controlar aviones, habrá misiones en las que saldremos de la rutina controlando un helicóptero, un bombardero e incluso un artillero. Contaremos con un HUD en patalla, donde podremos controlar todo sobre nuestro pajaro de hierro, tendremos un radar que localiza todos los enemigos a nuestro alcance, que hasta nos dirá los enemigos a los cuales podremos atacar exitosamente. También controla la altura y las distancias como en los demás Ace Combat. Se han añadido persecuciones aéreas espectaculares, una novedad que será muy agraciada por los usuarios, la cual consiste en una frenética persecución donde solo puede quedar uno, o tú o él, tendremos todo nuestro armamento a mano para acabar con el enemigo, desde metralletas hasta misiles guiados. El juego nos ofrece un gran número de aviones y otros vehículos aéreos, combinando espectaculares modelos ficticios, como el ASF-X Shinden II o el CFA-44 Nosferatu, con algunos otros reales tan conocidos como Su-37 Terminator, Tornado GR.4, AV-8B Harrier II Plus, YF-23 Black Widow II, F-15S/MTD o Ka-50 Hokum con los cuales







ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON			
		HISTORIA	7.0
GRAFICOS	9.0	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.7	TRADUCCION	8.0

NOTA
7.9

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

ESPECTACULO EN EL CIELO

superaremos todas las misiones. Tendremos que enfrentarnos a un gran número de misiones, en un total de 18 escenarios. La duración del juego es de aproximadamente 8 horas, aunque es totalmente rejugable. Siempre podremos intentar mejorar nuestras puntuaciones, conseguir todos los logros/trofeos o simplemente "picarnos" con algún colega en el completo modo multijugador, con cuatro modalidades diferentes: Duelo a Muerte, Misión Cooperativa, Conquista de la Capital y Dominio. El modelado de los aeroplanos es sobresaliente, con un nivel de detalle y unas texturas de una gran calidad. El trabajo realizado en la recreación de los escenarios es también impresionante, con un increíble cielo, gracias también a los efectos de luz, totalmente realista. El trabajo de las camaras, es de lo mejor, nunca te pondrá en un apuro. Por último la banda sonora creada para el juego es perfecta, siempre tendrás la mejor melodía para cada momento, los sonidos de cada avión están perfectamente reproducidos. El juego nos llega traducido y doblado al castellano, con un gran trabajo de interpretación de los actores que han puesto voz a los distintos personajes.

CONCLUSIÓN

Si buscamos un título de aviación que nos va a permitir no sólo manejar y dominar aviones, sino también helicópteros, y dominar los cielos de medio mundo, no nos podemos perder este Ace Combat: Assault Horizon.



Preparate para ver un juego completamente distinto a lo visto hasta ahora en Batman, el villano podria convertise en heroe, nada es lo que parece en un mundo de impostores.

Enfocado enteramente al entretenimiento multijugador. En el juego podremos elegir entre cuatro personajes (versiones alternas) de cada bando, cada uno con características que los vuelven únicos en su estilo de combate y combatirás dentro de la misma ciudad empleando una variedad de armas que van desde lo serio hasta lo completamente ridículo (como podría esperarse del Joker), el arsenal incluye escopetas, rifles de francotirador, metralletas, arcos, trampas explosivas y mucho más.

Nada mas decargar e instalar la beta nos damos cuenta que estamos ante un juego totalmente distinto a los visto hasta ahora en la saga Batman, aquí todos somos impostores, nadie es el original.

Empezamos a jugar, y rapidamente nos disponemos a crear a nuestro heroe o villano falso, dandole color, haciendole mas gordo o mas degaldo... hay cientos de opciones de personalización, y por ultimo le bautizamos con un nombre. Una vez creado nuestro impostor empezamos a jugar. Las opciones son muy diversas aunque no soprende nada, tiene básicamente los mismo contenidos que un juego online.

A la hora de empezar la partida el juego fluye rapido y se conecta a la primera, podremos elegir entre: Guerra de bandas, captura la bandera y proteger al líder. Con estos 3 modos nos disponemos a probar la Beta. Lo primero que vemos obviamente es el apartado grafico, en un entorno de comic, poco definido de momento pero que cumple para ser una beta. Los controles acompañan a la jugabilidad y la camara





no nos jugara malas pasadas. La ciudad no esta muy lograda, y no he sido capaz de reconocer ningún elemento de la saga Batman en Gotham city.

El movimento del personaje es bastate bueno, aunque más de una vez he visto desaparecer enemigos e incluso atravesar paredes sin problemas.

CONCLUSIÓN

No es un juego que de momento vaya a estar primero en las listas de ventas online, pero el que lo halla probado se quedara enganchado...tiene un no sé qué... que te hace estar delante de la pantalla.

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

Todo famoso tiene un impostor





LA AVENTURA MÁS DIFÍCIL Y A LA VEZ MÁS ASOMBROSA

Si alguien se pregunta cual es el juego más difícil de los dos ultimos años, solo os diria un nombre: Dark Souls. Un RPG de acción que nos hara pasar horas y horas pegados al televisor.

El nuevo juego de rol y acción de From Software elimina por completo los modos de dificultad y las facilidades en pantalla, olvidaros de avisos de cuando el enemigo va a atacar, olvidaros de todo lo visto en ayudas exsucesivas. Esto es Dark Souls... probablemente el videojuego mas difícil que hayáis jugado.

La primera gran diferencia de esta aventura con respecto a la anterior es que su historia es menos épica y mucho más derrotista: tu personaje está muerto desde el comienzo -es una especie de zombi- y sus resurrecciones a lo largo de la partida nunca serán permanentes. La única pista sobre tu papel en la trama viene de la mano de una anciana narradora que reci-

ta una profecía sobre un difunto -tú- que ha sido elegido para emprender un peregrinaje por la tierra de los antiguos dioses.

Aunque la historia se va aclarando según avanzamos por el juego, solo queda claro desde el principio que esto no es una redención a lo dante´s, si no mas bien todo lo contrario… un castigo. Tu personaje sera un version "zombi" de si mismo en vida, con pocos frascos de vida que si vamos recolectadolos conseguiremos resucitar hasta nuestra proxima muerte.

Dark Souls nos ofrece un mundo abierto, y nos invitara a explorar cada cemtimetro de escenario, para recolectar almas y poder subir de nivel. De hecho nada mas empezar tendremos tres caminos y nadie nos indica cual es el mejor para los novatos… elige bien, las apariencias engañan, puede parecer que estamos bajando al mismo infierno y terminar en un lago con la luna de fondo…no todo es lo que parece.

Si bien es cierto que el escenario es enorme, no tardaremos mucho en darnos cuenta que todo esta hilado a la perfeccion como si de una tela de araña se tratara, y gracias a esto nos daremos cuenta de que siempre avanzamos algo en la partida aunque parezca que estamos estancados. Aunque moriremos muchas veces siempre tendremos un check point bien situado para no tener que repetir el camino.

La moneda de cambio de este juego seran las almas que iremos recogiendo por el camino, nos podremos pasar horas y horas recolectando, para po-

>>



der subir de nivel al personaje, con el unico defecto de que si al intentar de subir el nivel del personaje morimos, las almas desapareceran y volveremos al ultimo checkpoint…horas y horas de recolección perdidas.

Los desarrolladores del juego han dejado que Dark Souls herede el sistema de control de su antecesor, se acaba el mitico “machacabotones” cada movimiento en el combate puede ser el ultimo, cada accion sera decisiva, el enemigo mas pequeño puede acabar contigo si no eres capaz de centrarte en el combate, por ello los combates seran lentos y pausados y asi poder esperar el movimiento adecuado en el momento correcto. Encontrar el punto débil del enemigo es la clave.

Durante los combates podemos atacar, repeler, esquivar o bloquear, junto a las técnicas avanzadas y la capacidad de poder usar dos armas a la vez completa el abanico de acciones. Cada arma tendrá dos técnicas diferentes. Elige bien y quizas sobrevivas.

Aunque podemos crear un personaje de entre una decena de clases distintas entre guerreros, magos, ladrones caballeros etc., nuestra apariencia importa más bien poco, y no es que sea una opción muy completa. Lo que sí nos importará será encontrar armas místicas y armaduras con presencia



EN DARK SOULS N
LOS IMPACIENTES

que nos den un aspecto capaz de rivalizar con las criaturas que habitarán en este mundo.

Leyendo hasta este punto, pensaras y con razon que el juego es difícil, muy difícil, pues sí, para que os voy engañar, pero el juego se torna facil si invitas a un amigo a jugar contigo de forma online, y al igual tu puedes entrar en una partida para ayudar a otra persona. Pero claro eso de ayudar esta bien, aunque todo tiene su lado malo, de la misma forma que te pueden ayudar, otra persona puede entrar en tu partida y eliminarte, aunque tú puede hacer lo mismo y vengarte. A esto el juego lo llama invasores y nunca sabras cuando aparecerán.

Tambien podras leer mensajes en el suelo donde un invasor a eliminado a alguien, y estar advertido. Todos estos elementos cooperan para crear una sensación de estar avistando universos paralelos con versiones diferentes de tu peregrinaje. Esto le da al juego un toque especial que no tiene ningún otro título hasta la fecha.

El online de Dark Souls es limitado a propósito, por ejemplo, no puedes decidir qué partida vas a invadir, para que la desolación y la sensación de estar perdido en un mundo hostil nunca desaparezcan a lo largo del juego. Todos los pasos que demos durante el juego serán

>>





DARKS SOULS	HISTORIA 8.5
GRAFICOS 9.0	MUSICA 8.0
JUGABILIDAD 8.7	TRADUCCION 9.0

NOTA

8.7

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

hacia lo desconocido. Y nos mantendra en una actitud prudente durante todo el camino.

El juego dura entre 60 y 100 horas dependiendo de tu pericia al mando, tendrás juego de sobra, también cuenta con desafíos que alargan más la historia, como eliminar a dos grandes enemigos a la vez (casi imposible). El juego esta traducido al castellano, aunque la traducción es irregular...pero da la cara.

CONCLUSIÓN

El juego se ha ganado un hueco en mis favoritos, es largo y doloroso, con unos graficos limpios y una bandan sonora espectacular, te mantendra enganchado de principio a fin.



→ Las noticias más interesantes del momento,

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !




GENERO: PLATAFORMAS
PLATAFORMAS: PC
DISTRIBUIDORA: SLAK GAMES
DESAROLLADORA: SLAK GAMES
MECHANIC INFANTRY
UN SOLO OBJETIVO:
HUYE DEL MALO,
RESCATA A LOS BUENOS



Algo no va bien. Los sistemas dejan de funcionar, y hay que revisar qué es lo que está fallando. Pero tú estás dormido, ajeno a todo lo que ocurre, y cuando despiertas… con esa introducción damos comienzo a Mechanic Infantry, un buen juego pero carente de novedades. Durante cinco mundos, a razón de diez pantallas por cada uno de ellos, tendremos un solo objetivo: huye del malo, rescata a los buenos. Nuestro protagonista, una televisión con una llave inglesa en la mano, sin nombre, tendrá que ir rescatando televisores más pequeñitos encerrados en jaulas. Para ello, lo único que tendremos que hacer es pasar cerca de ellos, e inmediatamente comenzarán a seguirnos en nuestra huida hacia la salida del nivel.

Cada mundo contará con una ambientación distinta, y un enemigo distinto. Me quedo con el cuarto, con colores rojizos, y un enemigo boxeador. Eso sí, los escenarios y el diseño del enemigo principal cambian, pero sus movimientos y las trampas son las mismas durante todo el juego. Láseres, bolas de plasma, enemigos estáticos o realizando pequeñas circunferencias serán los que nos causen los quebraderos de cabeza constantemente, porque tendremos que pensar en cómo huir de nuestro perseguidor, cómo rescatar a los enjaulados, cómo esquivar todos los obstáculos y conseguir llegar a la salida de una pieza. No puedo hablar de duración, todo depende de la habilidad de cada uno. Recomiendo hacer el tutorial porque a pesar de la sencillez de los controles (flechas de dirección laterales y superior o el espacio), aprenderéis varios trucos como el salto doble que os vendrá de perlas a la hora de la verdad.

Si conseguís completar todos los niveles, y rescatar los 5 seres enjaulados en cada uno de ellos, pero tenéis ganas de más,

podéis enfrentaros al modo "survival", en el cual el escenario cambiará de forma con el objetivo de ir recogiendo todos los televisores que podamos mientras huimos de nuestro perseguidor y esquivamos las trampas. La partida acaba en cuanto tocamos cualquier enemigo, ya que nos "cortocircuitaremos".

Mechanic Infantry no se puede decir que sea un mal juego, visualmente es muy agradable, además de tener una banda sonora que recuerda a los juegos de 8-bits pero en versión remasterizada. No destaca, pero tampoco resulta molesta, lo cual ya es un gran logro teniendo en cuenta que si, como yo, tenéis poca paciencia, tendréis que hacer descansos entre partida y partida antes de acabar pegándoos contra el ordenador por la desesperación de morir constantemente en ciertos puntos. Además la jugabilidad es sencilla, pero la complementan con niveles de bastante dificultad según vamos avanzando, con pasillos paralelos por los cuales nuestro enemigo tratará de adelantarse, varias trampas juntas o saltos que parecen imposibles. El problema es que el género tiene ya demasiada competencia, y me vienen a la mente en primera instancia dos juegos con héroes más carismáticos que nuestro televisor: Super meat boy, y VVVVVV. Con el segundo sólo tiene en común el género de scroll lateral 2D, con el primero comparte movimientos, como poder saltar por las paredes.

Y la verdad es que pegas como tal, no puedo ponerle muchas. El control es algo tosco pero sencillo como ya he dicho, la música y los gráficos son más que correctos. Por ejemplo, el juego sólo tiene dos cinemáticas, la del inicio del juego y una al acabar todos los niveles, que más allá de que sea igual siempre, encima se ve con poca calidad, detalle bastante feo.



CONCLUSIÓN

En resumen, Mechanic Infantry merece una oportunidad, por lo menos probarlo, y más aun teniendo en cuenta su precio: 2.49€. La pega para algunos, que sólo lo encontraréis en formato digital, desde Gamersgate o Desura. Slak Games ha hecho un gran primer trabajo, y como buen estudio independiente, seguro que juego tras juego van mejorando, así que por mi parte ya estoy a la espera de BioTop, la nueva aventura que están desarrollando. Además, han tenido el detalle de regalarnos su banda sonora, disponible desde http://www.mechanic-infantry.com y que estoy seguro que la mayoría disfrutará por los sonidos 8-biteros que os comentaba antes.

REALIZADO ALVARO NARANJO





RODAR, PARA DESCUBRIR QUE DEBES HACER PRIMERO DEBES CONOCER TU PASADO

FX Interactive nos trae esta vez un juego de acción postapocalíptico donde nos pondremos en la piel de Rodan, hijo del líder asesinado del mayor de los clanes que pueblan este mundo devastado tras una guerra nuclear entre Estados Unidos y China.

Solo quedan unos pocos refugiados en Rusia que, como ya he dicho, se unieron en clanes y luchan entre sí por los pocos recursos que quedan, pero ese no son todos sus problemas, pues hubo explosión en el medio de la ciudad, y al levantarse los escombros pudieron ver una torre que se levantaba en el lugar, y de la cuál salen monstruos alienígenas, cada día en mayor número, hasta el punto de estar siendo insostenible.

El juego comienza cuando los líderes de los clanes se reúnen para pactar una alianza contra estas fuerzas invasoras, a la que asiste nuestro protagonista, pero durante el transcurso de la misma se produce un atentado y deberemos tomar el control del personaje para huir y así salvar nuestra vida.

Este es básicamente el trasfondo de una historia en la que tendremos que abrirnos pasos a base de espadazos y tiros, contra todo lo que se nos ponga por delante, ya sean soldados humanos que sin saber por qué te atacan o alienígenas que atacan a todo lo que se mueve. Para hablar del aspecto técnico debo decir que en general está bastante bien, pues tanto gráficamente como sonoramente tiene una excelente calidad (por supuesto teniendo en cuenta que es un juego de PC que debe poder jugarse desde cualquier máquina para que merezca la pena). Los gráficos, aunque no están a la altura de los juegos de última generación, tampoco se quedan atrás. Tanto los personajes como los escenarios están muy conseguidos, pudiendo ver







como se mueve el pelo de nuestro protagonista al saltar o como se mece la hierba con el viento.

El apartado sonoro también está muy realizado, desde la música que se ajusta a la escena, ya sea combate o calma, hasta los efectos sonoros tanto de armas como de los golpes, caídas, heridas, etc.

A partir de aquí es donde tendremos un pequeño problema, en la jugabilidad, pues si bien el juego no es que tenga una dificultad extrema en el manejo, si que resultará poco eficiente en algunos momentos del juego, como por ejemplo en los momentos de saltar plataformas, al igual que la IA de los enemigos que brilla bastante por su ausencia excepto en algún que otro soldado que parece que se le haya encendido la bombilla, pues si bien de los aliens, que son meros monstruos, nadie espera mucha inteligencia.

También decir que a la hora de enfrentarte a los enemigos, la mayoría de las veces optaremos por atacarlos cuerpo a cuerpo pues los soldados que disparan seguirán haciéndolo cuando les disparemos nosotros, pero si les atacas a melee apenas recibiremos daño, y a los guerreros que vienen con espadas las armas de fuego apenas les hacen mella. Los únicos contra los que las armas son efectivos son los aliens que acaban por darte lastima pues son los únicos que parecen un saco ya sea cuerpo a cuerpo o a melee, eso sí meten unos golpes con ganas que hacen bastante daño. Otro detalle de las armas de fuego es que si las utilizamos en exceso, cuando realmente sean necesarias, como en enfrentamientos donde no podemos pegar cuerpo a cuerpo (principalmente en jefes, pero no exclusivamente), nos encontraremos que no tenemos munición ni forma de conseguirla. En ultimo lugar debo decir que aunque se llame After the War, no tiene nada que ver con el



AFTER THE WAR		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.0	MUSICA	7.6
JUGABILIDAD	5.8	TRADUCCION	9.9

NOTA **7.6**

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

juego del mismo nombre salido a finales de los 80 excepto la ambientación postapocalíptica. Todos aquellos que esperaban un remake o una segunda parte se van a llevar una decepción. Para ser sinceros se trata de un juego de 2009 que se publicó en Rusia con el nombre Collapse y que cosechó bastante éxito con 100.000 copias vendidas

CONCLUSIÓN

En definitiva un juego muy entretenido y que nos ayudará a librarnos del estrés del día a base de espadazos y tiros, y que aunque no tenga nada en común con el juego original excepto el nombre y la ambientación merece la pena jugarlo.



¿CUAL ES EL MODISTA FAVORITO DE LOS PIRATAS? ARRRRMANI

Con Pirates of the Black Cove (Piratas de la cala negra) no nos encontramos con un juego al uso, pues tenemos tanto combate naval como en tierra firme. El combate naval es muy similar al que pudimos ver en Monkey Island 3, sin la parte de las rimas se entiende. Básicamente tendremos un barco con unas características y tendremos que disparar nuestros cañones al barco enemigo intentando recibir el menor daño posible, pues luego hay que reparar el barco. Además de los cañones dispondremos de 2 armas a elegir entre las disponibles, desde un arpón para ralentizar al enemigo, hasta una catapulta "lanzahombres", que servirá para abordar el barco y conquistarlo, incluso un torpedo que lo seguirá allá donde vaya para intentar destruirlo. En el combate naval es donde en-

tra en juego la estrategia que queramos seguir, ya sea hundiendo barcos o conquistándolos tendremos que mover nuestra nave como mejor podamos para no acabar en el fondo del mar. En el combate en tierra firme dispondremos de tropas que previamente tendremos que haber comprado en las bases, y que junto con nuestro capitán deberemos recorrer el mapa para completar la misión que tengamos asignada, luchando contra las tropas enemigas. En el principio del juego se nos dará a elegir entre 3 capitanes distintos, cada uno de ellos vinculados a una facción de inicio, ya sea los piratas, los corsarios o los bucaneros. Pero eso no es una limitación, pues a medida que vayamos ganando reputación se nos irán abriendo misiones con las otras facciones. Cuando alcancemos el nivel máximo de reputación con una de ellas, el líder de esta se nos unirá como héroe, pudiendo de esta forma contratar más tropas para el combate en tierra.

En cada base de cada facción tendremos varias cosas por hacer: varios edificios por construir que serán donde podremos contratar a nuestras tropas (distintas para cada facción), un alquimista loco (común a todas ellas) que entregándole los ingredientes necesarios nos hará pociones, un embarcadero en el que podremos reparar nuestro barco, comprar otros y vender o usar los que hayamos capturado y por último la mansión que es el lugar donde adquiriremos nuestras misiones. Nuestro capitán podrá subir de nivel, lo que le permitirá adquirir nuevas habilidades que serán de utilidad a lo largo de la aventura. Los héroes también suben de nivel, pero no aprenden habilidades.

Nuestro objetivo en el juego será el llegar a una isla legendaria que se cree está llena de



tesoros, pero para ello deberemos ganarnos la amistad de las facciones que reinan los mares para así tener el poder para enfrentarnos a los piratas de la cala negra, que no harán otra cosa que entrometerse en nuestro camino durante toda la historia. Para conseguir esto deberemos saquear, robar, engañar destruir y cualquier otra misión loca que nos quieran adjudicar los líderes de cada facción.

Gráficamente no es un juego destacable, pero cumple su función. En todo momento tendremos una vista superior de la escena y la cámara la podremos mover libremente (al menos en tierra). Las voces de los piratas están en ingles, sin embargo la del narrador está doblada al castellano. De la misma forma todos los textos están traducidos excepto los chistes de piratas que se han conservado en ingles, aunque esto tiene su explicación, pues muchos de ellos y también el dialogo no tendrían sentido en español y resultaría ridículo traducir solo algunos o doblar parte de las conversaciones.









PIRATES OF THE BLACK COVE		HISTORIA	7.7
GRAFICOS	5.0	MUSICA	6.0
JUGABILIDAD	4.7	TRADUCCION	8.8

NOTA

6.3

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

La jugabilidad está muy bien lograda. En el mar nos desplazaremos con las teclas asignadas (que nos indicarán al iniciar el juego) o con el botón izquierdo del ratón, mientras que para usar los cañones usaremos el botón derecho o una vez más las teclas asignadas. En tierra firme usaremos exclusivamente el ratón indicando donde queremos ir o a quien queremos atacar.

CONCLUSIÓN

Pirates of the Black Cove es un juego original que nos dará unas cuantas horas de entretenimiento y que para el que esté cansado de dar tiros o de practicar deportes de forma virtual es una buena alternativa.

TODO VALE PARA CONSEGUIR EL TESORO Y CONVERTIRNOS EN LOS MEJORES PIRATAS DE LOS SIETE MARES



IRON GRIP: MARAUDERS

DEFIENDE A TU EQUIPO EN CADA BATALLA

El primer juego de estrategia en línea de batallas tácticas en un 3D espectacular. Gracias a la combinación innovadora de un juego de estrategia junto a su navegador con el software Unity, el juego es capaz de ofrecer la planificación estratégica avanzada, junto con grandes batallas individuales que buscan ofrecer al jugador un entretenimiento sin igual. temporal





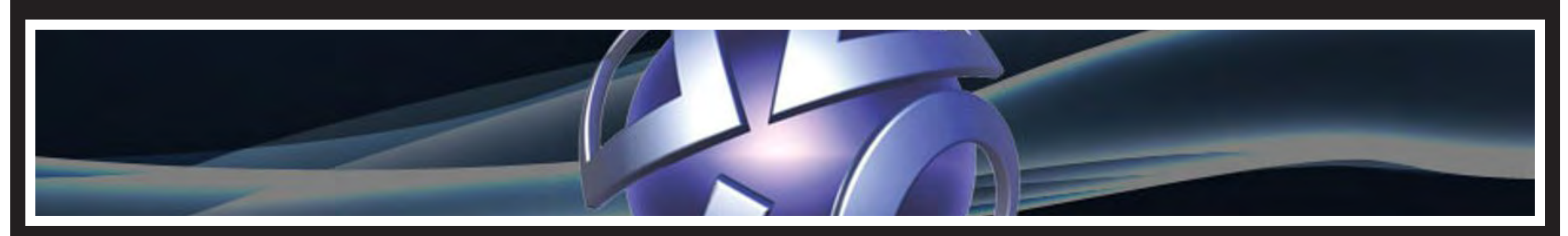


SHADOW COMPLEX

DERROTA A TUS ENEMIGOS Y COMBATE CONTRA FUTURISTAS JEFES A LO LARGO DEL VASTO MUNDO

Has entrado en el misterioso mundo de Shadow Complex. ¡Ahora debes salvar a Claire y detener a la Restauración! Descubre potenciadores y armas, además de otros 100 objetos. Usa nuevas capacidades para infiltrarte en la base secreta subterránea.





LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

EMBÁRCATE EN UNA NUEVA Y PELIGROSA AVENTURA COOPERATIVA

Aventúrate en modo online o local con un amigo en la primera experiencia multijugador cooperativa con Lara Croft.
Resuelve enrevesados rompecabezas y evita trampas mortales mientras buscas a Xólotl, un malvado ente empeñado en sumir al mundo en una era de tinieblas sin fin.

Aprovecha al máximo el apasionante juego vertical con nuevos elementos, como el gancho de Lara y disfruta del espíritu cooperativo con su insólito aliado, Totec



GANGSTAR: MIAMI VINDICATION

BIENVENIDO A MIAMI

Diviértete con la mejor simulación criminal en 3D que existe para iPad, iPhone e iPod touch! Gangstar: Miami Vindication te presenta una historia de venganza. Adéntrate en la vida de bandas de Miami y vive una aventura llena de acción para salvar a tu hermano secuestrado por una banda llamada Armada.



facebook

MAFIA WARS 2

MÁS DE 25 MILLONES DE PERSONAS HAN PROBADO MAFIA WARS Y TÚ, ¿VAS A SER EL ÚNICO QUE NO LO HAGA?

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

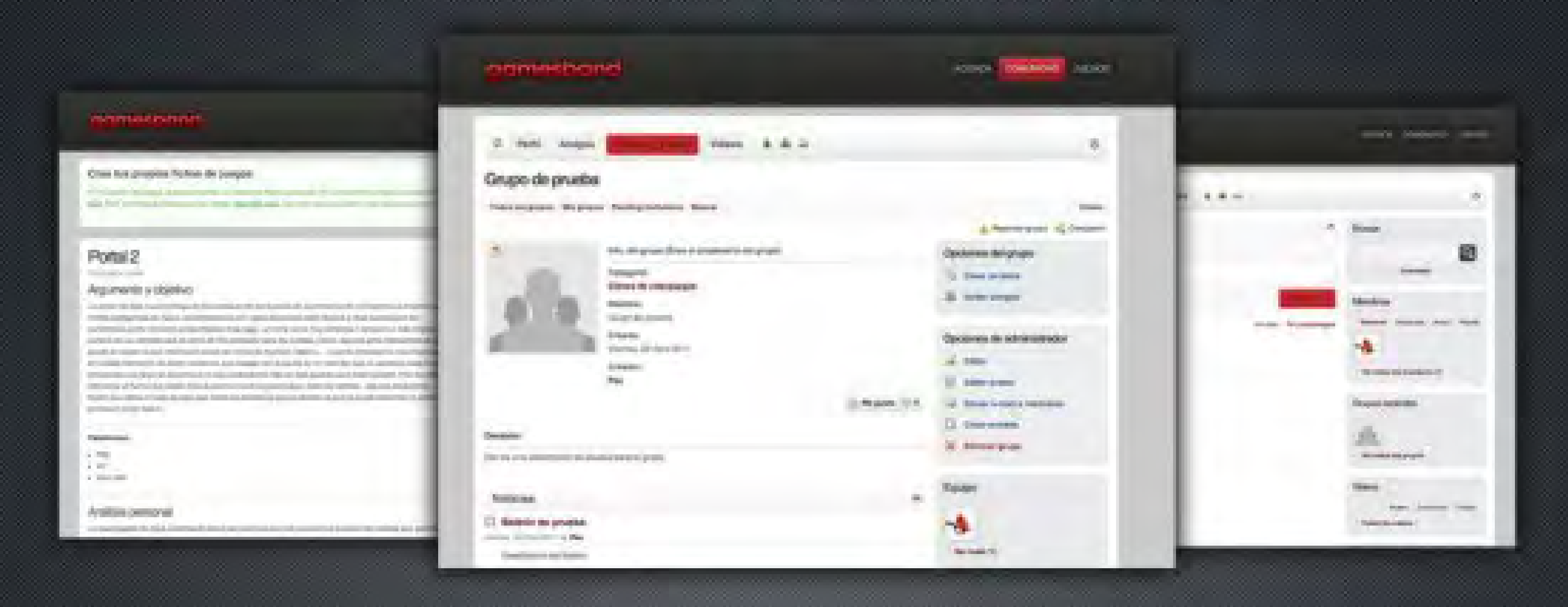
Juega a Mafia Wars 2, el juego social más criminal de Zynga. Haz carrera en el crimen y véngate en los rincones más sórdidos de Las Vegas. Crea un enorme imperio del crimen y domina Las Vegas. Enfréntate cara a cara con otros jugadores para ver quién es más despiadado. Descubre los secretos más sucios que controlan los bajos fondos de Las Vegas.



gamesband

BIENVENIDO PRENSA TWITTER FACEBOOK ACCEDE >>

la red social para "jugones"



gamesband

LA PRIMERA RED SOCIAL PARA
JUGONES EN ESPAÑOL

gamesband

TIME MACHINE

SAGA FINAL FANTASY PARTE VI

Por fin aquí os traemos el último Time Machine dedicado a Final Fantasy, en el que os hablaré de la décima parte de la saga y su secuela.

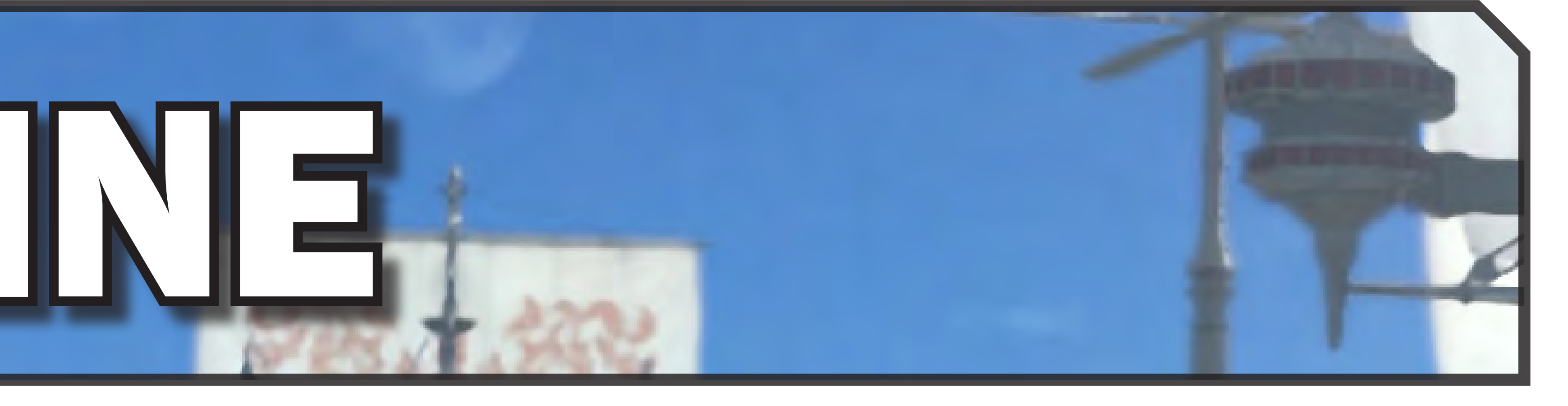
FINAL FANTASY X



Final Fantasy 10 fue el primero de la saga en salir para la Playstation 2 en el año 2001 y vendió, y sigue haciéndolo, más de 10 millones de copias, haciéndolo el segundo más vendido de la saga, y por muchos es considerado el mejor videojuego de la historia.

El juego comienza con unas imágenes espectaculares y una voz diciendo "Escucha mi historia, esta podría ser nuestra última oportunidad". Tras esto nos pondremos en la piel de Tidus, un jugador de Blitzball del equipo Zanarkand Abes, equipo de la ciudad del mismo nombre. Durante uno de sus partidos, una gran criatura ataca la ciudad junto con un buen número de monstruos. Ayudado por Auron, un conocido de la familia, y tras derrotar a unas cuantas alimañas intenta huir del caos reinante, pero en su camino es absorbido por la esfera que está destruyendo la ciudad. Tras esto despierta en unas ruinas, hambriento y helado de frío por lo que deberá encontrar algo con lo que calentarse, ya que no hay nada de alimento. Durante la noche Tidus es atacado por unas bestias y mientras se enfrenta a ellas es

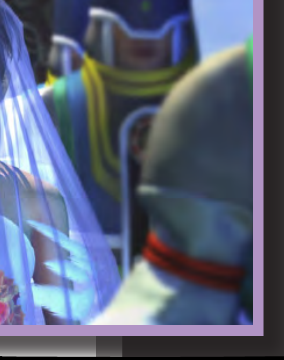




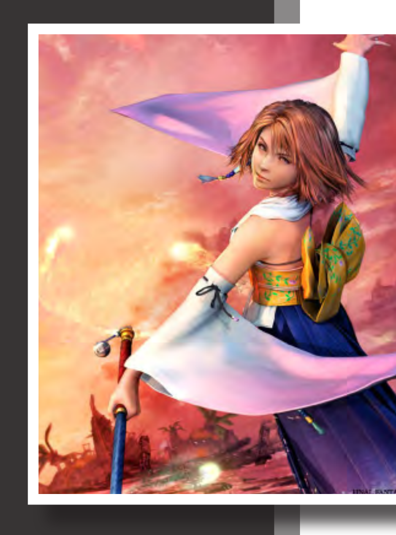
auxiliado por una joven extraña llamada Rikku. Tras el combate y una vez ha comido, Rikku le explica que la historia que está contando es imposible y que seguramente ha perdido la memoria al haber entrado en contacto con Shin (la gran criatura que atacó su ciudad), ya que Zanarkand fue destruida hace más de 1000 años. Tras esto Tidus ayudará a Rikku a recuperar una maquina que se encuentra en el fondo del mar y acto seguido será atacados de nuevo por Shin y caerá por la borda del barco. A partir de aquí es donde empieza la auténtica aventura, tras despertarse en la costa de la isla Besaid, donde conocerá a unos cuantos compañeros de andaduras (Yuna, Wakka, Lulu y Kimahri), y desde donde empezará la búsqueda de la verdad, de por qué se encuentra en ese lugar y qué relación tiene con Shin y con la desaparecida Zanarkand.

Gracias a las posibilidades que ofrecía la PS2, esta entrega sufrió grandes cambios a nivel gráfico con respecto a sus antecesores, ofreciendo unos escenarios totalmente en 3D, exceptuando algunos interiores. Además fue el primer Final Fantasy en mostrar una gran cantidad de expresiones faciales, así como los juegos de luces y sombras en las ropas de los personajes.
Respecto al apartado sonoro solo cabe decir que fue la primera entrega en incorporar voces a los diálogos, y que la banda sonora es digna de elogio aún cuando utiliza muchas piezas de juegos anteriores.

Respecto a la jugabilidad no ha sufrido grandes cambios, el sistema de combate sigue siendo por turnos, excepto que en esta entrega el combate no avanza mientras que no selecciones la acción y se manejan 3 personajes, la novedad sería que puedes cambiar durante el combate los personajes que participan en la batalla.



Otra de las grandes novedades que trajo Final Fantasy es la subida de nivel, que se gestiona a través de un tablero de esferas que deberemos ir rellenando para conseguir mejorar las estadísticas y conseguir nuevas habilidades. Cabe decir que no tiene limitación alguna, por lo que todos los personajes podrán rellenar el tablón por completo y por tanto tener todas las habilidades. Para poder desplazarnos por el tablero necesitaremos dos cosas, una la experiencia obtenida en las batallas y otra, esferas que conseguiremos a lo largo del juego, ya sea de criaturas, cofres, etc.
Respecto al desplazamiento por el mundo también difiere del resto de entregas anteriores, pues en FF X no tendremos un mapamundi con las miniaturas de los personajes, si no que la única forma para desplazarnos será accediendo de una zona a otra, claro que una vez obtenido el barco volador podremos viajar rápido entre esferas de guardado que también nos permiten volver a ese lugar.



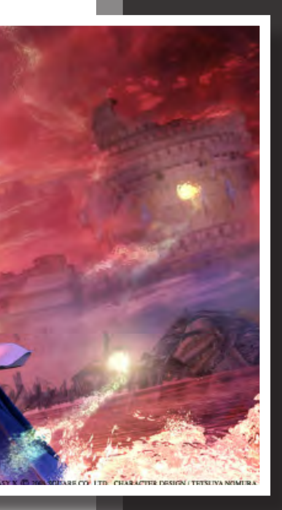


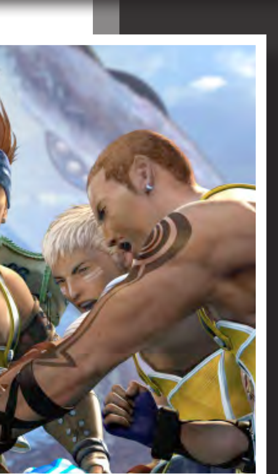
Como todos los Final Fantasy, este también tiene su "minijuego", en este caso es el Blitzball, un deporte de pelota que se juega dentro de una esfera llena de agua y cuyo objetivo es batir la portería del equipo contrario e intentar que no nos marquen a nosotros (como waterpolo pero totalmente bajo el agua).
Por último queda hablar de la historia que, de carácter lineal, nos llevará unas 40 horas completarla, pero entre misiones secundarias, y minijuegos se podrían alargar a 100 horas y si queremos completar el tablero de esferas con todos los personajes todavía puede aumentar más si cabe.

FINAL FANTASY X-II



Final Fantasy X-2 es la primera secuela de la saga, y de momento la última hasta la salida de FF XIII-2. Esta entrega fue muy controvertida, pues si bien tuvo un buen número de ventas, recibió al igual un gran número de críticas, tanto buenas como malas, por los grandes cambios respecto







a Final Fantasy X, desde la historia al modo de juego, además del tono del mismo, que se puede apreciar tanto en las misiones, como en la música y los videos.

La historia comienza 2 años después de Final Fantasy X. Shin ha muerto y la gente de Spira se enfrenta a un mundo libre para divertirse, reir, etc. Las maquinas vuelven a poder utilizarse, y todos deben encontrar una forma de vivir. El culto de Yevon ha perdido todo su poder y los legionarios se encuentran que no saben qué hacer sin un enemigo.

Comenzaremos el juego viendo un video de un concierto de la que parece ser Yuna y a una Rikku muy cambiada, junto con una guerrera llamada Pain luchando en el backstage con un puñado de soldados. Finalmente saltan al escenario y se enfrentan a Yuna, aunque averiguamos que no es ella realmente sino Leblanc, una cazaesferas. Finalmente Leblanc y sus secuaces se dan a la fuga por lo que Rikku y Pain los persiguen por los muelles hasta que se encuentran con Logos y Ormi. Finalmente aparece la auténtica Yuna y juntas se enfrentan a Leblanc y consiguen recuperar la Losa de atuendos de Yuna. Más adelante averiguaremos que Yuna junto con sus dos compañeras se encuentran recorriendo el mundo buscando esferas que contienen grabaciones del pasado. Todo comenzó cuando Rikku le mostró a Yuna una esfera que contenía a un Tidus algo diferente encarcelado, y esta decide abandonar la Isla Besaid para buscar más esferas que le ayuden a recuperar a Tidus.
Cabe mencionar que la historia no es lineal, ya que esta se irá desarrollando según nuestras elecciones a la hora de elegir objetivo, además una vez pasado el juego podremos iniciar de nuevo la partida con todas las vestisferas, accesorios, objetos y dinero adquiridos en la partida anterior.

Gráficamente no ha sufrido grandes cambios respecto a su predecesor, excepto quizá en la calidad de los videos y en el dibujo de algunos personajes que están algo cambiados.
El apartado sonoro si sufrió importantes cambios pues la banda sonora no está hecha por Nobuo Uematsu como el resto de la saga, además de adquirir un

estilo Pop que ningún otro había tenido antes (esto también recibió bastantes críticas por parte de los fans).

La jugabilidad también cambió drásticamente respecto a FF X. Para empezar el sistema de combate volvió a ser activo por turnos (no espera a que introduzcamos las acciones para continuar con la batalla). Tendremos solo 3 personajes jugables, al contrario que en el resto de la saga. El sistema de profesiones volverá a los principios, con la diferencia que en este juego, la profesión irá ligada a la ropa que lleven los personajes o vestisfera. Cada vez que cambiemos una vestisfera, adquiriremos la habilidades de esta, y mientras más la usemos más habilidades desbloquearemos, pero no podremos usar todas las vestisferas que queramos, solo las que tengamos equipadas en la losa de atuendos de cada personaje (hay diferentes losas, cada una de ellas con distintas ranuras para vestisferas y que nos pueden otorgar distintas ventajas).

Por último y quizá la mayor novedad de Final Fantasy X-2 es que tenemos distintos finales según como se haya desarrollado el juego, desde la destrucción de Spira hasta la recuperación de Tidus.



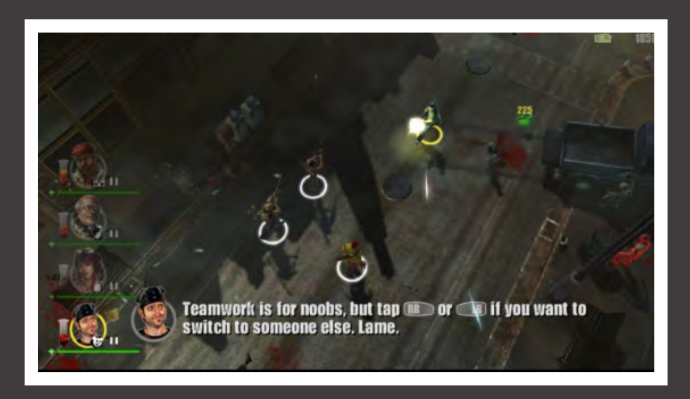




REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ



ZOMBIE APOCALYPSE VUELVE EN NOVIEMBRE



Konami Digital Entertainment lanzo el pasado mes Zombie Apocalypse: Never Die Alone para Xbox 360 y este mes sacará la versión para PS3. Este juego es una secuela del anterior titulo, y ahora tendremos que ponernos en la piel de cuatro héroes que deberán luchar para sobrevivir a este Apocalipsis Zombie que ha llegado a una isla canadiense. Usando todas nuestras armas: pistolas, motosierras, bombas C4 camufladas en osos de peluche y todas nuestras fuerzas, Deberemos trabajar unidos para aniquilar oleadas de zombies y escapar de esta isla.

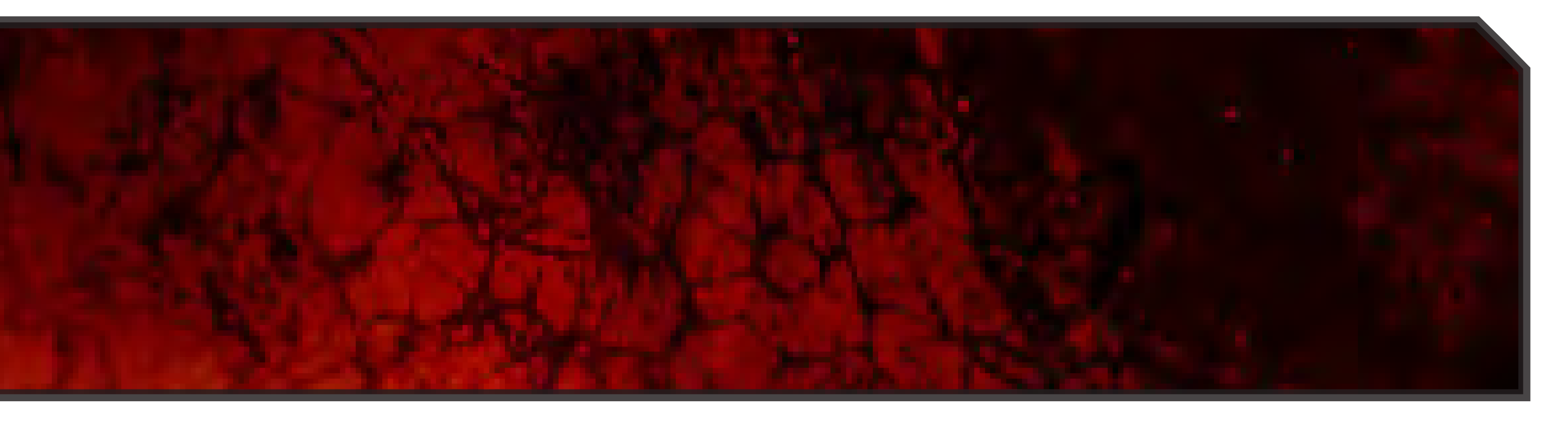
SI QUIERES RENOVAR TU C

Aunque este anunciado el lanzamiento P
tenemos la posibilidad de adquirir la nu
reducido precio de 99,99€.

Su lanzamiento coincide con la llegada de
que podemos encontrar Gran Turismo®, Lit
de venta es de 9,99 €, y el lanzamiento de a
go, Geronimo Stilton en el Reino de la Fanta

DESCAR

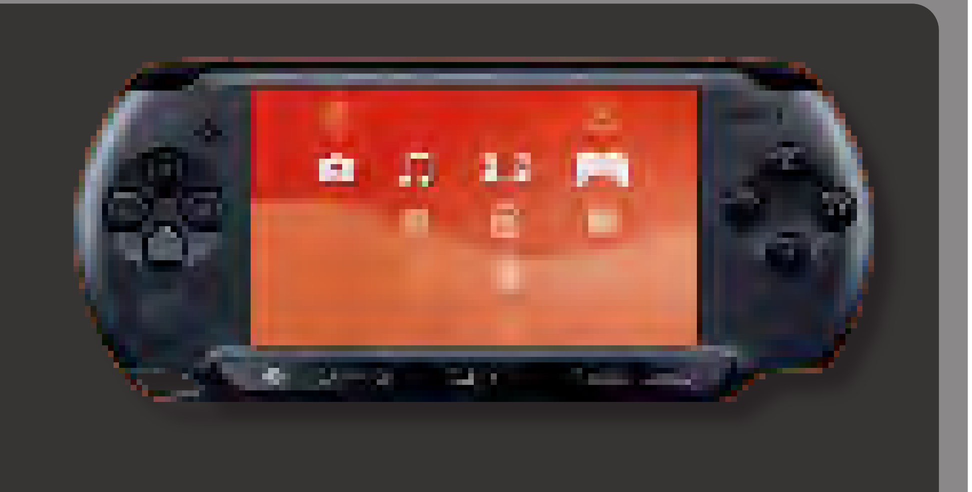
Microsoft y Epic Games anuncian "L
el nuevo contenido descargable
Gears of Wars 3. Este DLC nos da tres n
y cuenta la historia que precede al pri
Aparte de esto, incluye 6 nuevos pers
multijugador, el Pack Armas Chocolate
adicionales. Este DLC estará disponib
por 1200 Microsoft Point.



ONSOLA PORTÁTIL, PSP-E1000 ES TU NUEVA ELECCIÓN OF WAR 3

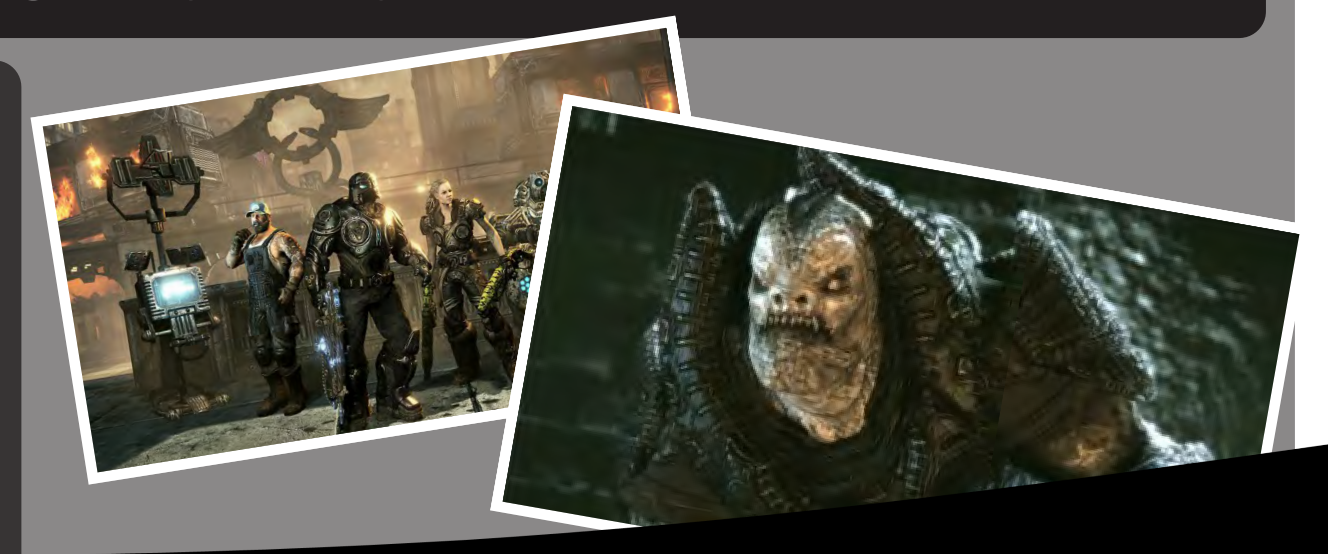
S Vita, la nueva consola portátil de Sony, eva PSP-E1000, que ha llegado a España al

20 nuevos juegos PSP Essentials, entre los tleBigPlanet™ o God of War® y cuyo precio lgunas novedades como Cars 2: El Videojue- sía: El Videojuego y The Mystery Team

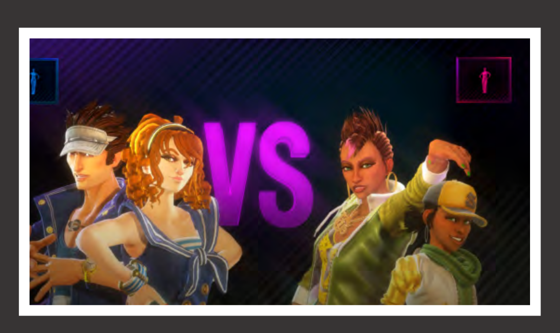


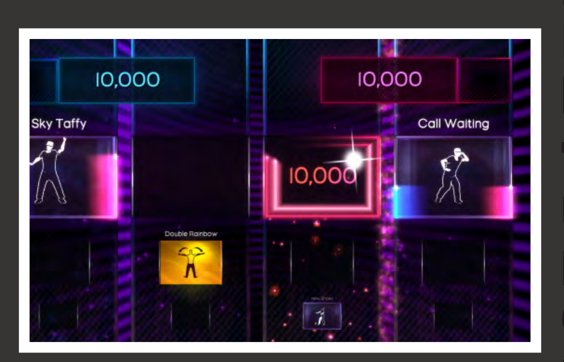
GARE EL NUEVO PACK DE LBP 2

La sombra de RAAM", para la Campaña de nuevas horas de juego mer "Gears of Wars". onajes para el modo y 250 puntos de logro e el 13 de diciembre



EL MEJOR JUEGO PARA DEMOSTRAR QUE ERES EL AMO DE LA PISTA DE BAILE SIN SALIR DE TU CASA





¿Listos para bailar? Pues deberíais estarlo porque acaba de llegar a Xbox 360 la segunda parte de Dance Central que junto con el periférico Kinect es la mejor opción para mover el esqueleto. Este juego reconoce perfectamente nuestros movimientos y nos puntúa según se parezcan o no a los que se supone que debemos realizar.

El antecesor de este juego ya mostró un muy buen reconocimiento de nuestros movimientos y todos lo que han probado esta entrega aseguran que todavía es mejor, por lo que este juego podemos decir que ofrecerá horas y horas de diversión a los que busquen darle un buen meneo al esqueleto.

EYEPET NO SE ESCAPARÁ ESTA NAVIDADES

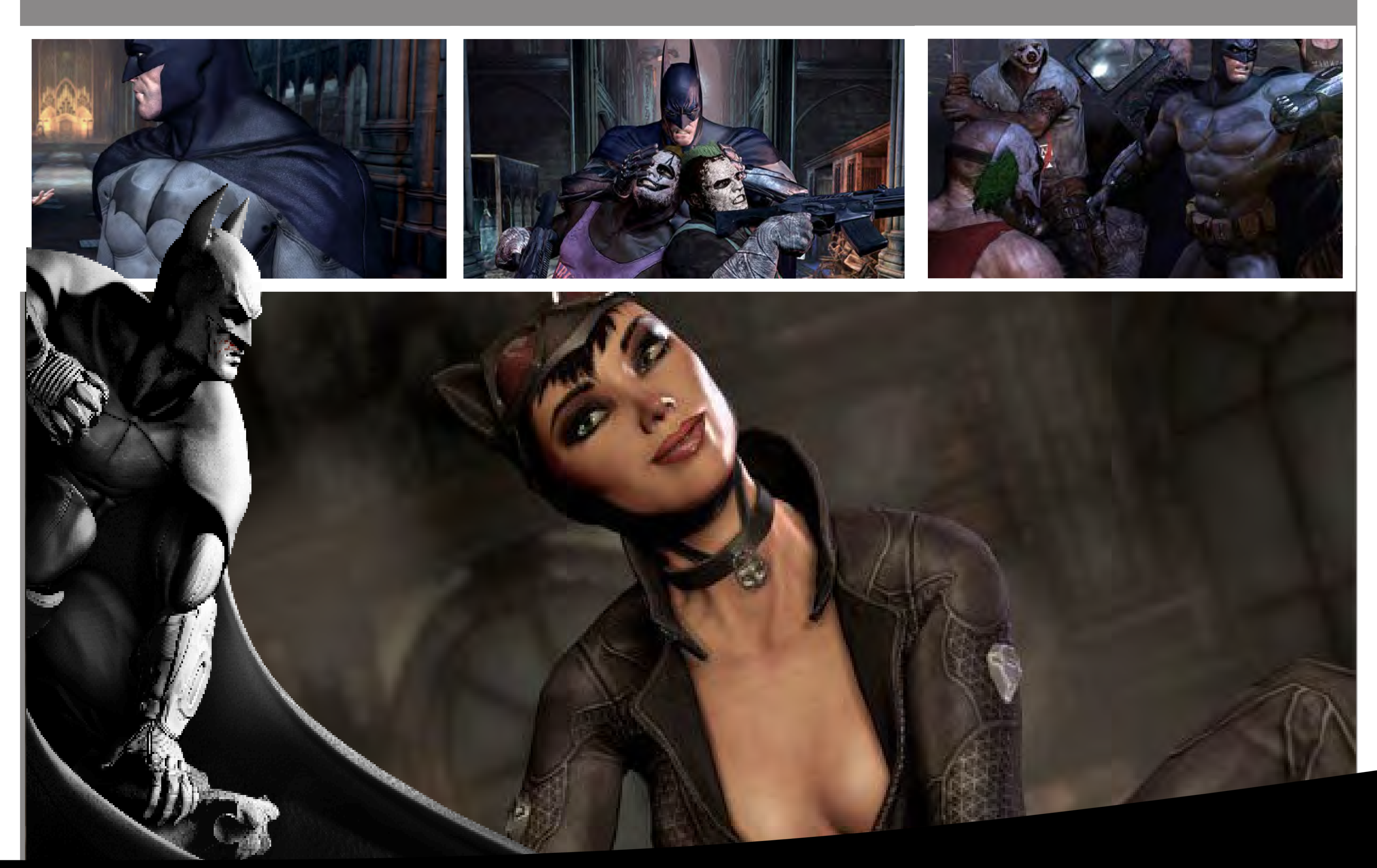


Desde el 9 de noviembre podéis adquirir en cualquier tienda de la franquicia GAME la nueva PS3 edición Silver. Esta consola fue lanzada en Japón hace tres años con una gran acogida y por ello se vuelve a reeditar y lanzar en nuestro país. Esta edición incluye: la consola en color plata (PS3 Silver), disco duro de 320 gigas y 2 mandos Dualshock también en plata.

BATMAN: ARKHAM CITY VENDE MÁS DE 4.6 MILLONES DE COPIAS EN SU PRIMERA SEMANA

Batman AC, juego desarrollado por Rocksteady Studios ha sido todo un éxito y eso se puede ver con el número de ventas que ha tenido en la primera semana de vida, convirtiéndolo en uno de juegos más vendidos para PS3 y Xbox 360.

"Batman: Arkham City es uno de los mejores juegos de acción y aventura como demuestran las críticas recibidas. Además, afianza la marca Batman como una franquicia clave para nosotros", afirma Martin Tremblay, presidente de Warner Bros. Interactive Entertainment. "Rocksteady Studios ha llegado muy lejos creando un juego increíble que, con el apoyo de todo el equipo de Warner Bros. Interactive Entertainment y de DC Entertainment, ha dado como resultado una excelente campaña".



YA EN TIENDA TRÓPICO 4. GALARDONADO EN EL E3 COMO EL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA DE 2011



El 27 de octubre ha llegado a las tiendas la 4ª parte de Trópico 4. Nos llega con una combinación de géneros, con una nueva jugabilidad llena de nuevas acciones y retos.
Como siempre será importante es este juego tu forma de gobernar la ciudad y para ellos deberemos usar nuestro poder, la traición y la venganza. También nos afectarán los desastres naturales, como puede ser la llegada de un tornado a la ciudad, una erupción volcánica e incluso la destrucción a causa de un tsunami. Y por supuesto nos encontraremos con el mejor humor de siempre.

TU MISIÓN: ENGAÑAR A LOS LOBOS Y SALVAR A LAS OVEJAS EN CRAZY ESCAPE

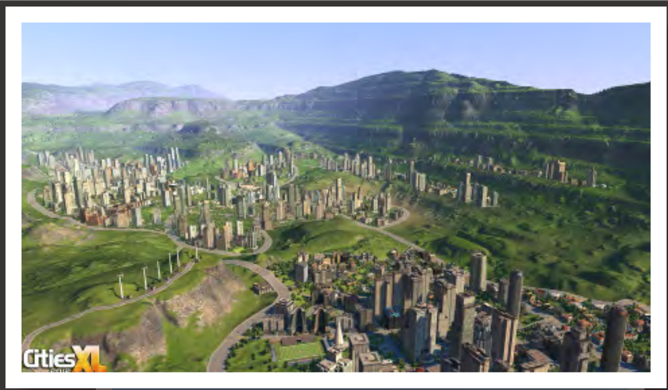


Salvar a tus ovejas nunca ha sido tan difícil ni tan peligroso, pero seguro que lo lograras en este divertido juego para iPad e iPhone. Este juego creado por el equipo de desarrollo KoolFing combina la emoción de la acción con el diseño al puro estilo puzle. Las ovejas serán guiadas por nuestro héroe pingüino a través de peligrosos territorios mientras la manada de lobos nos persigue con la intención de merendádselas.

El juego incluye más de 90 emocionantes niveles en diferentes terrenos.

CONSEGUIRÁS LEVANTAR UNA GRAN METRÓPOLIS DE LA NADA

Llega a nuestras tiendas un juego de construcción y dirección de ciudades exclusivo de PC. Este juego consistirá en elegir un asentamiento y levantar una ciudad poco a poco de la nada. Contará con 60 localizaciones diferentes donde crear nuestra ciudad así como 1000 tipos diferentes de edificios. Los edificios a los que más atención se ha prestado ha sido a los especiales: bomberos, hospital, escuelas, parques... En resumen que para los amantes de juegos de este estilo este será una delicia pues dará posibilidades de sobra para montar la ciudad a tu gusto.



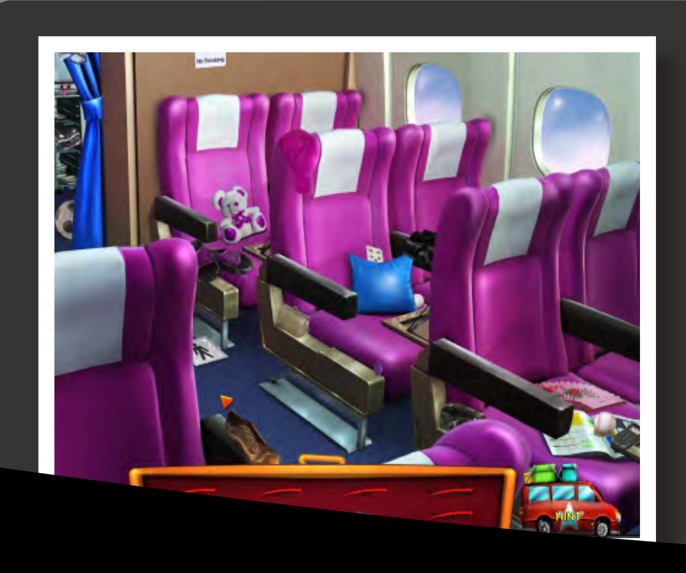


OTRO JUEGO PARA DISFRUTAR DEL ATREVIDO NINJA EN PSP



Ya está entre nosotros una nueva entrega de Naruto para la portátil de Sony. El juego será principalmente un juego de luchas 1 vs 1 pero también nos dará la oportunidad de medir nuestras fuerzas contra hordas de enemigos o gigantescos rivales. En cuanto al plantel de personajes este juego nos ofrecerá por ejemplo a todos los kages incluido Danzo el 5º Hokage y a Kisame en su forma definitiva fusionado con Samehada. Como ya os imaginareis por los personajes este juego llegará en la historia hasta el momento en el que empiezan los conflictos entre las naciones, después del consejo de los Kages.

ENCUENTRA TODOS LOS OBJETOS OCULTOS EN FAMILY VACATION-CALIFORNIA



En un viaje que salió mal, la familia Simmons perdió la gran mayoría de objetos de viaje, y ahora te necesitan para que vayas a California y los encuentres por ellos. Diseñado por Meridiam4 y desarrollado por Ocean Media, este juego ofrece un giro en el género, ofreciéndonos una recreación de los sitios donde estuvo la familia Simmons y haciéndonos que participemos en el juego incluyendo una narración oral.

CREA UN TORNEO PERSONALIZADO EN BASKETDUDES



BasketDudes es un juego multijugador de baloncesto gratuito en el que tendremos la oportunidad de crear nuestro propio club, formar nuestros propios equipos. Y si esto te pareciera poco a partir de ahora también podremos crear Torneos personalizados, darles un nombre, elegir el número de jornadas e invitar a quien queramos a jugar con nosotros.

CUNA NUEVA ACTUALIZACIÓN PARA MAGICKA

Paradox Interactive y Arrowhead Studios dan una buena noticia a los seguidores de Magicka añadiendo una nueva actualización. Nos enfrentaremos contra el horror-misterio inspirado en el popular Mitos de Cthulhu.

Esta vez no hará falta que compren la expansión todos tus amigos porque siempre y cuando el anfitrión tenga el DLC podrá invitar a tres amigos más sin necesidad de que ellos lo tengan. Contenido que incluye: Una aventura totalmente nueva, varios niveles de juego, permitiendo a los jugadores perderse en el espacio y el tiempo, 2 mapas nuevos, 2 trajes nuevos, 2 nuevos jefes, 5 nuevos logros, 7 nuevos enemigos.



AVANCES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en el mes de Noviembre. Es posible que salgan más juegos en ese mes pero con esto tendreis una buena referencia para decidir que juegos comprar.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
15/11/2011	HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY	XBOX 360	ACCIÓN
15/11/2011	JURASSIK PARK: EL JUEGO	XBOX 360, PS3, PC	A. GRAFICA
17/11/2011	ALIEN BREED 3: DESCENT	XBOX 360, PC	ACCION
18/11/2011	NEED FOR SPEED: THE RUN	3DS, WII, PS3, 360, PC	CONDUCCION

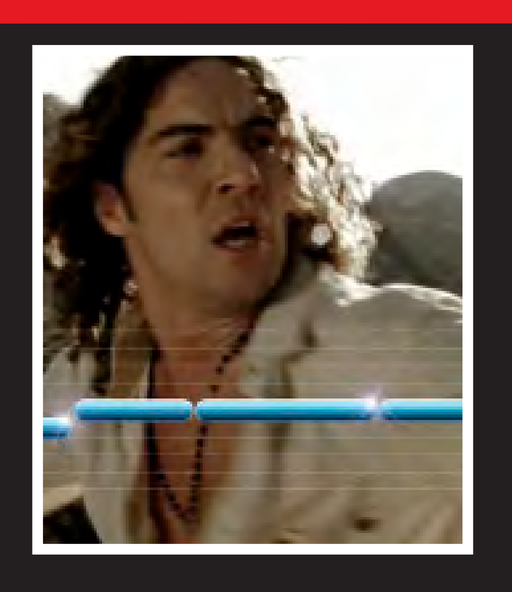


18/11/2011	SAINTS ROW: THE THIRD	PS3, 360, PC	ACCION
18/11/2011	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	WII	ACCION
18/11/2011	PERSONA 2: INNOCENT SIN	PSP	ROL
18/11/2011	MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012	WII	DEPORTES
18/11/2011	LEGO HARRY POTTER: AÑOS 5-7	3DS, PSP, WII, PS3, 360, PC	ACCION
18/11/2011	SUPER MARIO 3D LAND	3DS	PLATAFORMAS
18/11/2011	DYNASTY WARRIORS 7: XTREME LEGENDS	PS3	ACCION
18/11/2011	FAMILY TRAINER MAGICAL CARNIVAL	WII	ARCADE
18/11/2011	ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3	PS3, XBOX 360	ARCADE
24/11/2011	COOKING MAMA 4	3DS	ARCADE
25/11/2011	PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO	DS	PUZZLE
25/11/2011	TALES OF THE ABYSS	3DS	ROL
25/11/2011	WWE 12	WII, PS3, 360	DEPORTES
25/11/2011	CRASH TIME 4 THE SYNDICATE	PS3	CONDUCCION



LOS PERSONAJES DE CARTOON NETWORK LA LÍAN

Este juego combina la lucha, digamos, a lo "tekken" salvando las distancias, y el modo historia en el que tendrás que pasarte misiones como si de un juego de plataformas se tratara. Si te gusta Cartoon Network, tienes...no, debes tener este juego.



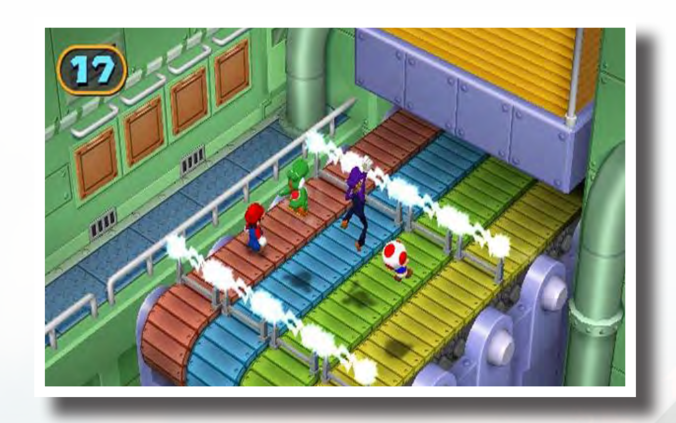
SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

Los grandes éxitos españoles de toda la vida vuelven a cobrar fuerza con la nueva entrega de SingStar Grandes Éxitos, que trae 30 de los mejores temas de los últimos 50 años de la música española, desde "La puerta de Alcalá" de Ana Belén y Victor Manuel nos vamos "Pa Madrid" del Barrio cantando una "Bulería" de BIsbal y pensando en cómo la "Chica de ayer" de Nacha Pop nos dejó el "Corazón Partío" de Alejandro Sanz, entre otras historias.

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012

Una vez más Mario y Sonic se deciden a competir en los juegos olímpicos, esta vez en Londres, con unos juegos mejorados respecto a la entrega anterior, en pruebas como los 100 metros lisos o salto de cama elástica, equitación, piragüismo y muchos más.





LAS REGLAS DE LA NATURALEZA NO SE APLICAN A LA HORA DE LAS CARRERAS EN EL NUEVO MARIO KART

Corre como un loco por tierra, mar o aire en el nuevo multijugador de Mario Kart 7, disponible a partir del 2 de Diciembre para la Nintendo 3DS. Pero eso no es todo pues para estas navidades tendremos nuevas actualizaciones.

¿TE HAS OLVIDADO DE LOS DINOSAURIOS? ELLOS DE TI NO

Ahora cuando Jurassic Park comenzaba a caer en el olvido, la compañía Telltale Games pensó que eso no se podía permitir y se pusieron manos a la obra con la creación de un juego que haga honor a la mítica película.

Como ya podréis imaginar, este juego está basado en la primera película. Así que a los jóvenes que les gusten los dinosaurios: Poneos a ver Jurassic Park y luego jugad al juego, merece la pena.



NEED FOR SPEED: THE RUN

Ya tenemos a las puertas la nueva entrega de Need for Speed, que con una historia increíble y unas implementaciones fuera de órbita promete darnos muchas horas de entretenimiento al volante.



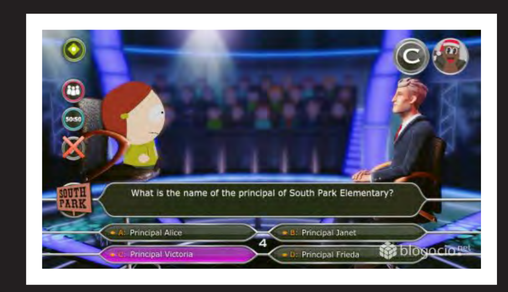
DOS NUEVOS COOKING MAMA PARA EL MES DE NOVIEMBRE

La entrega número 4 de la saga y Cooking Mama World: Aventuras en el campo. En el primero continuamos aprendiendo recetas y en el segundo podremos experimentar algunas de las cosas que haríamos al aire libre, como atrapar insectos, construir un nido, preparar una hoguera, coger flores o pescar entre otras.

SOUTH PARK EN UN PROGRAMA DE LA TELE

Alguna vez te has preguntado qué ocurriría si uno de los personajes de South Park fuese a un programa de la tele, pues esta es tu oportunidad pues la primera edición especial es ni más ni menos que ¿Quién quiere ser millonario? Edición South Park, con cientos de preguntas basadas en el universo de South Park, todo ello en un plato personalizado y una introducción original de South Park.







ENTRADA LLIURE
www.otakurevolution.es
OTAKU REVOLUTION LLEIDA
Centre Cívic Baláfia · C/ Terrassa nº 1
5 i 6 de Novembre de 2011
F.O.C
Federació Otaku de Catalunya
expotaku®



DISPONIBLE LA DEMO GRATUITA DE DISNEY UNIVERSE PARA PLAYSTATION3

Ya pudemos probemos el juego de acción multijugador que reúne los personajes y los escenarios más memorables de los universos de Walt Disney y Disney•Pixar, disfrutando de uno de los mundos más divertidos que incluye el título: Piratas del Caribe.

RISEN 2: DARK WATERS, UN UNIVERSO PIRATA

Mantiene las mismas características que el juego original, pero esta vez dentro de una temática pirata, y unos mapas consistentes en islas.

Las cosas pueden enfocarse de distintas maneras, y en este juego todo dependerá de las decisiones que hagas. Según las que sean se te abrirán caminos y podrás desarrollar tu personaje de distintas formas. Eso sin olvidar los ciclos completos del día que afectan a lo que nos podamos encontrar a lo largo de la aventura.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
HITMAN
ABSOLUTION
ASSASSIN'S
CREED
REVELATIONS



CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
CREATIVE
FUTURE
SIGUENOS EN
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK